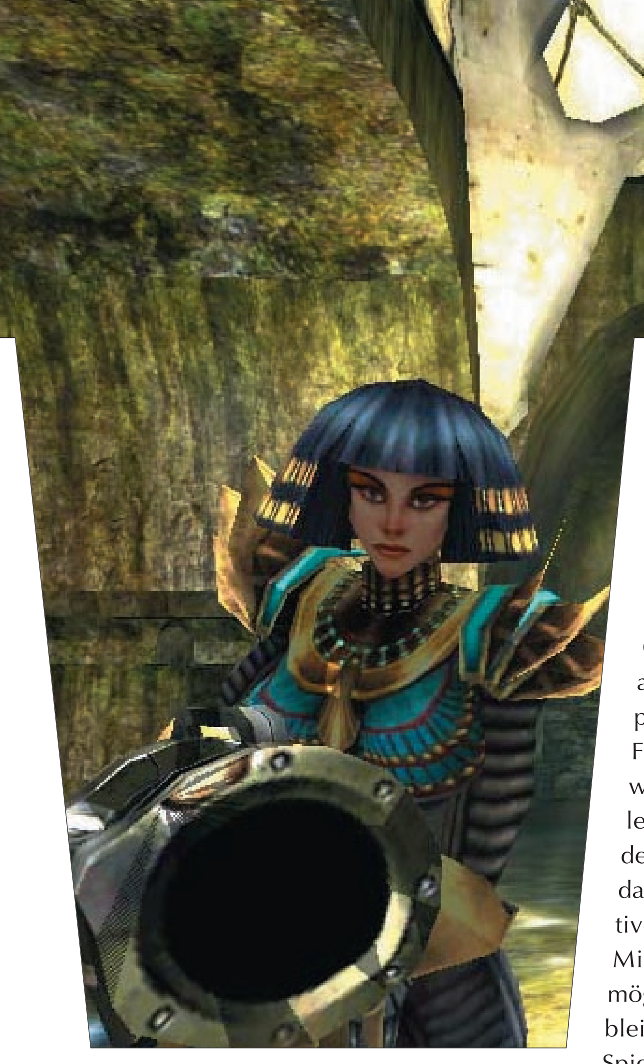


10/2002
10. Jahrgang / Ausgabe 108
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60
€ 3,35
MANIAC
DIE GANZE WELT D... VIDEOSPIELE
2 RIESEN POSTER
Splinter Cell
Solid Snakes Erbe? Heißer Geheimtipp für Xbox-Agenten
TESTLAWINE
84% Turok Evolution
87% Tekken 4
86% Beach Spikers
90% Resident Evil
Hitman 2
Mord ist sein Hobby: Eidos' fragwürdige Killer-Simulation
KRIMINELLER SPIELSPASS
GTA VICE CITY
Das coolste Comeback der 80er-Jahre: Erste Bilder & Fakten zum Nachfolger des PS2-Welterfolgs Grand Theft Auto 3
PS2 · PSone · Dreamcast · Xbox · Gamecube · GBA
4 198044 103354 10



ZUKUNFT IM NETZ?

Gordon Moore, Vorstandsvorsitzender des CPU-Herstellers Intel, kam bereits 1965 zu der Feststellung, dass sich die Komplexität von Schaltkreisen alle eineinhalb bis zwei Jahre verdopple. Diese exponentielle Steigerung der Rechenleistung, heute als Moore'sches Gesetz bekannt, hatte seit jeher erheblichen Einfluss auf unser Hobby: Innerhalb von 25 Jahren sind ein paar dürftige, kantige Pixelblöcke, die allein in unserer Fantasie zu Revolverhelden, Raumschiffen und Panzern weichgezeichnet wurden, zu dreidimensionalen, lebensecht animierten Objekten mutiert, die wir durch detailreiche, riesengroße Szenerien lenken. Dumm nur, dass die menschliche Kreativität beim Entwerfen interaktiver Unterhaltung nicht mit der Leistungsexplosion der Mikroprozessoren mithalten kann. Grafik und Sound mögen zu immer höheren Sphären streben, die Konzepte bleiben – von ein paar innovativen, aber nicht unbedingt Spielspaß-fördernden Einfällen abgesehen – die gleichen.

Was also bringt uns die Zukunft? Womit könnten uns die Hardware-Hersteller und Entwickler in den nächsten Jahren noch fesseln? Alles, was in der vergangenen Dekade über das grundsätzliche Ich-bewege-Pixel-Prinzip hinausging, ist gescheitert, sei es 'Virtual Reality' mit Cyberbrille und -handschuh oder 'Interaktiver Film'.

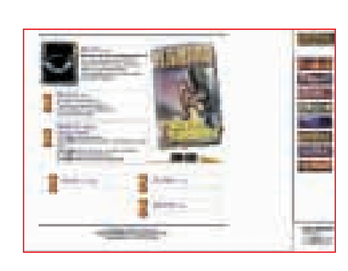


"Unreal Championship" (Infogrames, 2002, online-fähig)

Die einzige Innovation der jüngeren Vergangenheit, die sich zu einem wichtigen Trend im Spielesektor ausgeweitet hat, ist Online – zumindest im PC-Bereich. Doch kann die Spielerei übers Internet auch auf Konsolen funktionieren? Auf den ersten Blick lehrt uns der Dreamcast: Nein! Microsoft sagt dagegen ja, Sony geht's langsam an und Nintendo verschwendet momentan keinen Gedanken an die Nutzung der Gamecube-Schnittstellen. Die Vorstellung, vom Sofa aus flink ins Netz einzuloggen und ohne viel Anstrengung adäquate Mitspieler für eine Runde "Bomberman" zu finden oder mit seinen Gilden-Freunde die Erstürmung einer feindlichen Burg zu planen, ist prickelnd. Das Problem ist das Verhaltensmuster der Konsolen-Nutzer: Wer Videospiele zockt, will sich nicht mit Zusatzperipherie herumärgern, Kabel durch seine Wohnung legen und über den Fernseher Texte tippen – 'Spiel rein und los' heißt die Devise für den Großteil der Konsolenbesitzer. Wenn die Hersteller hier den richtigen Weg finden, könnte Online auch für uns das Thema der Zukunft werden.



Was die Hersteller und Publisher über das Thema 'Online' denken findet Ihr in unserer Next-Generation-Episode ab Seite 30. Da der Heftplatz allerdings etwas knapp bemessen war, konnten wir zum einen nicht sämtliche Branchen-Angehörige zu Wort kommen lassen, zum anderen mussten wir die Aussagen teilweise kürzen. Die kompletten Interviews findet Ihr gesammelt auf unserer Webseite www.maniac.de unter 'Features'.





Take 2s Welterfolg bekommt Nachwuchs: "GTA Vice City", ab Seite 6

Koei macht dem Gamecube Feuer: "Mystic Heroes", ab Seite 16

Working Designs – ein Porträt der freakigen US-Rollenspielschmiede, ab Seite 26

Sony packt den Barbaren aus: "The Mark of Kri", ab Seite 18

Tarnen, täuschen, töten: Der "Hitman 2" meuchelt auf der PS2, ab Seite 14

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

Sega lässt die Mädels auf dem Gamecube hüpfen: Volleyball-Spaß bei "Beach Spikers", ab Seite **72**

Rollenspiel auf Rädern? Codemasters ambitioniertes "DTM Race Driver", ab Seite **78**

Zombie-Invasion auf dem Gamecube: Capcoms Survival-Horror-Klassiker "Resident Evil", ab Seite **86**

Kann "Tekken 4" den Prügelthron zurück erobern? Mehr dazu im Test, ab Seite **68**

Ego-Shooter-Action mit Indianer- und Dinoflair: "Turok Evolution" für PS2 und Xbox, ab Seite **68**

Anime-rabatz aus prominenter Feder: Die krachige PS2-Ballerei "Gungrave", ab Seite **44**





Ob Hawaiihemd oder kantige Vehikel – das neue "GTA" setzt auf 80er-Flair. Passend wurden auch Polygonmodelle und Bewegungsabläufe generalüberholt.

Verbrechen lohnt

Das bis dato erfolgreichste PS2-Spiel erhält einen Nachfolger: Konkrete Infos zu "GTA Vice City" waren bislang besser gehütet als das Gold von Fort Knox, im stickigen Miami entlockte MAN!AC Entwickler Rockstar North dennoch Interessantes zum Hit-Sequel.

Und dass uns Publisher Take 2 ausgerechnet in die Ostküstenmetropole einlud, hat einen handfesten Grund: Denn wo sich am feinkörnigen Sandstrand Edel-Hotels neben Prunk-Villen reihen und die Reichen und Schönen ihre nachjustierten Luxusleiber im Palmenidyll vor der sengenden Sonne schützen, stößt der unwissende Tourist nur wenige Blocks weiter auf heruntergekommene Hochhausghettos samt bitterster Armut sowie beängstigend hoher Kriminalitätsrate. So repräsentiert die Millionenstadt nicht nur auf drastische Weise Licht und Schatten des amerikanischen Traums, auch für ein packendes Videospielabenteuer à la "Grand Theft Auto" scheint das zerrissene Setting wie geschaffen. Zwar startet Ihr Eure Raubzüge auch im zweiten 3D-"GTA" in einer fiktiven Metropole, die Parallelen zu Miami sind in "Vice City" aber unverkennbar. Von vollbesetzten Strandpromenanden über die glitzernden Hochhausfassaden des Bankenviertels und abgewrackte Slums, bis hin zu den Krokodil-bergenden Sümpfen am Stadtrand – die Programmierer gaben sich alle Mühe, die herausstechendsten Merkmale des realen Pendants ins Spiel zu bringen. Aufwand, der sich vor allem für akribische Entdeckernaturen auszahlen dürfte, soll das verwinkelte Straßennetz von Vice City doch knapp zweinhalb mal so groß wie die Fläche Liberty Citys ausfallen.



Sind die Ordnungshüter auf Euer kriminelles Treiben aufmerksam geworden, fliegen die blauen Bohnen.

Virtuelle Zeitreise

Miami als Inspirationsquell zu wählen, hat für die Entwickler allerdings noch einen weiteren Grund: "Wir wollten ein Spiel mit dem waschechten Flair der 80er-Jahre machen", gestand uns Dan Houser, Creative Director von Rockstar, vor Ort. "Beinahe alle Mitglieder des Teams sind als Kinder dieser Dekade aufgewachsen. Was lag also näher, als unsere kollektiven Erfahrungen in Sachen Musik, Mode und Lebenswandel in einen Topf zu werfen und so den Zeitgeist der Achtziger in 'GTA Vice City' wieder aufleben zu lassen.", so Houser weiter. Bereits die Bilder auf diesen Seiten machen klar, dass dem Kreativkonglomerat dieses Vorhaben bestens



Mehr Abwechslung fürs Geld: Indoor-Missionen stehen im zweiten PS2-"GTA" recht häufig auf dem Programm.

Online-Ostereier



Gut getarnte "Vice City"-Website: www.kentpaul.com

GENAUSO UNKONVENTIONELL wie die Spiele selbst, inszeniert Rockstar auch die Internet-Auftritte ihrer "GTA"-Reihe. Gab's zum dritten Teil bereits eine Reihe abgefahrener Seiten, die mit dem eigentlichen Titel meist nur wenig bis gar nichts zu tun hatten (loggt Euch doch mal bei www.pogothemonkey.com oder www.sleepofflard.com ein), heißt die 'offizielle' Homepage zum Nachfolger www.kentpaul.com.
Was auf den ersten Blick wie die private Seite eines britischen 80er-Jahre-Freaks aussieht, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als gut getarnter Vice-City-Werbegag. So erzählt der gute Paul aus Kent nette Anekdoten über die fiktive Touristenfalle, bietet zahlreiche (meist aber noch leere) Rahmeninformationen über das Jahrzehnt der Fönfrisuren und hat sogar ein paar "Vice City"-Grußkarten im Online-Angebot – Vorbeisurfen lohnt sich!



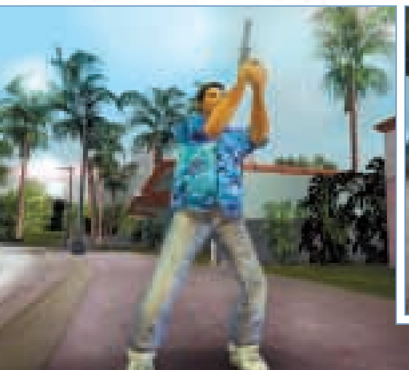
Spinoff-Spaß von "GTA3": www.pogothemonkey.com





Daumen drücken: Optisch konnte die uns gezeigte Version noch nicht mit der Qualität der Screenshots auf diesen Seiten mithalten – man darf gespannt sein!

sich wieder





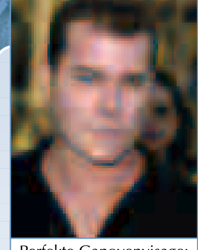
Hoffentlich: Die Entwickler versprechen ein rundum aufgebohrtes Kampfsystem samt verbesserter Zielfunktion,

gelingen dürfte: Leinensakkos-tragende Passanten, abartige Gel-Frisuren und grelle Neonleuchtreklamen begegnen Euch in Vice City an jeder Straßenecke. Entsprechend ist nicht nur der Titel als eine Hommage an ”Miami Vice” – die wohl wichtigste US-Krimiserie der Achtziger – zu verstehen. Auch der Soundtrack, der ausschließlich aus Songs dieser Ära gespeist wird, passt und dürfte Rockstar so manchen Dollar an Lizenzgebühren kosten: So lauscht Ihr nach dem Einschalten des Radios u.a. Michael Jackson, Kool & the Gang, Grandmaster Flash oder Blondie, aber auch Lara Branagan und Judas Priest werden mit ihren größten Hits vertreten sein. Wer's beim Autofahren lieber weniger rhythmisch mag, muss nicht verzagen, denn natürlich spielen auch die zahlreichen Radiostationen von Vice City ein humoriges Füllhorn an aberwitzigen Werbespots und schrägen Talksendungen – insgesamt neun bis zehn Stunden akustischer Untermalung verprechen die Entwickler.

Der weite Weg der Rache

Wer nun allerdings befürchtet, ”GTA Vice City” würde eher eine stilistisch verlagerte Variante des populären Erstlings denn eine waschechte Fortsetzung, dem erteilt Dan Houser eine klare Absage: ”Zwar liegen zwischen der Veröffentlichung beider Episoden nur etwa zwölf Monate, diese haben wir allerdings fleißig genutzt. Während der Entwicklung von ‘GTA3' kamen uns ungezählte Verbesserungsideen und neue Features, welche wir mangels Zeit nicht mehr alle umsetzen konnten. Wichtig war, unseren enorm komplexen Ansatz zunächst einmal funktionstüchtig zu kriegen, und zu aufwändige Veränderungen für ein eventuelles Sequel aufzuheben.” Eine deutlich vielschichtigere Hintergrundgeschichte ist wohl die signifikanteste Frucht obiger Überlegungen. Aber keine Angst, die Freiheit, Eure Gangsterkarriere nach Euren individuellen Vorstellungen anzugehen, lässt Euch auch das neueste ”GTA”. Tommy Vercetty (von Hollywood-Star Ray Liotta gesprochen, siehe auch Kasten unten) heißt der Kleinkriminelle, in dessen Polygonhaut Ihr künftig die Straßen Vice Citys unsicher macht. Frisch aus dem Knast entlassen, wurde Euer Alter Ego vom Mafiaoberhaupt Sonny Forelli von Liberty City in die Küstenstadt versetzt. Sein Auftrag: Die ‘Familie' im

Leinwand-Profigangster



Perfekte Ganovenvisage: Ray Liotta

WAREN SCHON IM VORGÄNGER einige prominente US-Sprecher in den Rollen der zahlreichen kleinen und großen Ganoven von Liberty City zu hören, setzen die Entwickler für den Nachfolger noch einen drauf. Passend zur gewichtigeren Story (knapp 80 Minuten an Zwischensequenzen erwarten Euch in ”Vice City“, der Erstling brachte es gerade mal auf eine halbe Stunde), sollen eine Vielzahl populärer Hollywood-Schauspieler ins Synchronstudio gezerrt werden. Konkrete Namen sind allerdings noch geheime Verschlusssache, lediglich die Rolle des Haupthelden Tommy Vercetty steht fest und ist bereits komplett vertont. Niemand geringeres als der brillante Ray Liotta wird dem polygonalen Kleinkriminellen seine Stimme leihen. Geboren am 18.12.1955 in Newark im US-Bundesstaat New Jersey, besuchte der dunkelhaarige Mime die Filmakademie in Miami und machte anschließend durch kleinere Rollen auf sich aufmerksam, bevor ihm als Karriere-geiler Gangster in Martin Scorseeses Gangster-Epos ”Goodfellas” endgültig der Durchbruch gelang. Halbseidenen bis psychopathischen Rollen bleibt Liotta bis heute treu: Ob Vater von Drogenbaron Johnny Depp in ”Blow”, kranker Polizist in ”Fatale Begierde” oder Hirn-fressender Schurke in ”Hannibal” – das Zeug zum exzellenten Videospielkriminellen hat er definitiv.

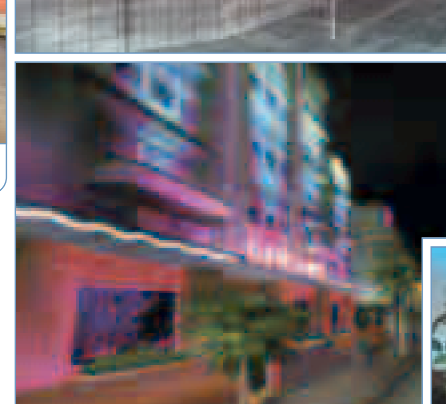


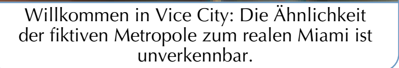


Ehrlich währt am längsten:Die beliebten Mini-Spiele wie Taxifahren zur Aufbesserung des Kleingelds hat Rockstar im Sequel natürlich nicht vergessen.



neuen Territorium etablieren – mit allen Mitteln versteht sich. Doch gleich der erste große Deal geht schief: Bei einer umsatzträchtigen Drogenschieberei wird Tommy beinahe das gesamte Forelli-Grundkapital abgenommen. Wer genau ihn verpfiffen hat, ist Eurem Helden nicht bekannt, aber Verdächtige hat Vice City zur Genüge zu bieten. Steckt vielleicht B.J. Smith, ein ehemaliger Footballstar, der nun einen zwielichtigen Autohandel betreibt, hinter dem Verrat? Oder passte es Juan Garcia, dem korrupten Ex-Staatsmann einer südamerikanischen Bananenrepublik, nicht, dass seine knackige Tochter Tommy schöne Augen macht? Vielleicht hat aber auch der intellektuelle Filmemacher Steve Scott seine schmutzigen Finger im Spiel. Glücklicherweise ist Euer Held im Verlauf des Spiels nicht völlig auf sich alleine gestellt: Mit dem jungen Lance Vance könnt Ihr auf einen loyalen Verbündeten im Kampf gegen den oder die Verräter zählen – dessen Bruder kam während des Drogendeals nämlich im Kugelhagel ums Leben.





Willkommen in Vice City: Die Ähnlichkeit der fiktiven Metropole zum realen Miami ist unverkennbar.

Gute Aussichten

Vom Spiel selbst gab es in Miami leider nur wenig zu sehen, geschweige denn zu zocken. Lediglich ein paar äußerst vielversprechende Ankündigungen deuten an, dass "GTA Vice City" seinen brillanten Vorgänger locker übertrumpfen dürfte: Aus über 100 Vehikeln sollt Ihr künftig Eure Lieblingskarre wählen können. U.a. stehen diverse Limousinen, Müllautos, Coupés, aber auch Feuerwehrwagen, Polizeiboote und sogar eine waschechte Harley Davidson zur Probefahrt bzw. zum Klauen bereit. Auch das Waffenarsenal wird merklich aufgestockt: Neben Uzi, Shotgun, Raketenwerfer und Scharfschützengewehr dürft Ihr Euren Feinden nun auch mit einem Golfschläger die Rübe weich klopfen. Aus reinem Spaß an der Freud stehen Euch die vielseitigen Todbringer aber nicht zur Verfügung: In doppelt so vielen Missionen müsst Ihr Euer kriminelles Talent in Vice City unter Beweis stellen, ein rundum verbessertes Zielsystem haben die Entwickler ebenso angekündigt wie spielerischen Mehrwert. Bei rasanten Verfolgungsjagden ist es jetzt möglich, die Reifen gegenerischer Fahrzeuge mit gezielten Schüssen zu plätten, außerdem holt Rockstar einen Großteil des Abenteuers von der Straße: Gut 50 Einsätze – von Villeneinbrüchen bis zu Nachtclubshootouts – werden künftig im Gebäudeinneren stattfinden. Ob die Macher ihre hochtrabenden Ankündigungen auch tatsächlich in die Tat umsetzen, erfahrt Ihr voraussichtlich schon nächsten Monat. Dann nämlich erwarten wir eine erste spielbare Version von "Grand Theft Auto Vice City". *cg*



GTA Vice City

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	TAKE 2
D-RELEASE	4. QUARTAL

Es leben die Achtziger: Inhaltlich wie stilistisch gehörig aufgepeppte Gangsterballade mit tonnenweise Neon-Charme und abwechslunsgreichem Spielverlauf – nicht nur für die sieben Millionen Käufer des Vorgängers ein Muss!



Der Fuhrpark von "Vice City" ist auf über 100 Schlitten angewachsen. Echte Schatten und üppigere Lackreflektionen machen Modelle optisch ansehnlicher als im Vorgänger.



Die spektakulären Licht- und Schatteneffekte zählen zum besten, was es bislang auf Konsolen zu sehen gab – der Balken rechts gibt Eure momentane 'Sichtbarkeit' an.

Agenten sterben

"Metal Gear Solid" bekommt Konkurrenz: Auf der E3 heimste "Splinter Cell" bereits jede Menge Vorschusslorbeeren ein – MAN!AC hat sich das Debüt von Tom-Clancy-Agent Sam Fisher einmal genauer angesehen.

Die hochspannenden Druckwerke des patriotischen US-Erfolgsautors schnellen mit schöner Regelmäßigkeit auf die Spitzenplätze internationaler Buch-Charts. Videospieler verbinden mit dem Namen Tom Clancy eher durchschnittliche Bildschirmkost, übernahm der patriotische Schriftsteller bislang doch meist die Patenschaft für mäßig ambitionierte PC-Umsetzungen taktischer Ego-Ballereien wie "Rainbow Six" oder "Rogue Spear". Doch Hoffnung naht: Mit "Splinter Cell" verlässt Ubis kanadisches Entwicklerteam den ausgetretenen Squad-Action-Pfad. Stattdessen werkeln die Nordamerikaner an einem spannungsgeladenen Ein-Mann-Thriller in bester "Metal Gear Solid"-Tradition.

Auf leisen Sohlen

Und wie es sich für ein zünftiges Tom-Clancy-Abenteuer gehört, ist natürlich auch "Splinter Cell"-Held Sam Fisher im Auftrag westlicher Freiheitsideale unterwegs. Als Geheimagent der amerikanischen NSA-Unterorganisation 'Third Echolon' kommt die Kampfmaschine immer dann zum Einsatz, wenn heimliches Vorgehen sinnvoller ist als reine Waffengewalt. Im Alleingang infiltriert der Top-Spion Hauptquartiere feindlicher Gruppierungen, führt gezielte Attentate aus oder sichert gefährdendes Datenmaterial. In "Splinter Cell" dürft Ihr den abgebrühten Agenten mit der Lizenz zum Töten in 14 seiner spektakulärsten Aufträge begleiten. 'Nicht auffallen' ist dabei die Grundregel Nummer 1 und glücklicherweise hat Fisher in der Grundausbildung nicht gepennt: Wie ein Dieb in der Nacht schleicht der Mann in Schwarz durchs Feindesgebiet, drückt sich blitzschnell an die Wand, hangelt Rohre entlang und erklimmt Zäune, Mauern oder sogar Aufzugsseile mit behänder Leichtigkeit. Besonders cool: Wo immer zwei Wände nah genug aneinander stehen, kann der Meisterturner im Spagatschritt empor kraxeln – besonders praktisch, wenn Ihr Euch in engen Gängen vor schwer bewaffneten Patrouillen verstecken wollt.

Fit kommt weiter: Als bestens ausgebildeter Top-Agent beherrscht Sam Fisher alls wichtigen Genre-Manöver – was zur Überwindung der zahllosen Hindernisse auch unabdingbar ist.

Die ausgeklügelte Schattenphysik hilft Euch beim Studieren der Feindbewegungen. Aber Vorsicht: Auch die Gegner sind nicht blind (alle Bilder Xbox).

einsam

Vorsicht ist die Mutter des Spezialagenten: Brutale Feuergefechte stehen bei "Splinter Cell" eher selten an, Sam Fisher setzt auf stille Infiltration.

Munteres Leichenverstecken (links) kennt der PS2-Agent bereits aus anderen Titeln, die akrobatische Klettereinlage ist aber neu.

High-Tech-Gimmicks

Dass allein eine olympiareife Kondition aber nicht genügt, den Krieg gegen den Terror zu gewinnen, ist auch den Third-Echolon-Oberen klar. Entsprechend wird ihr bester Mann mit den allerneuesten technischen Spielereien in den Kampf geschickt. Wärmebildbrille und Nachtsichtgerät sorgen bei miesen Lichtverhältnissen für den nötigen Durchblick, per Elektro-Jammer legt Ihr kurzzeitig neugierige Überwachungskameras lahm. Was hinter verschlossenen Türen vorgeht, erfährt Fisher via Wurmkamera: Einmal unter dem Schlitz durchgeschoben, gibt der visuelle Mini-Spion Auskunft über Feindbewegungen oder sonstige Gefahren im anschließenden Raum. Nach praxisorientierten Gesichtspunkten ist auch Fishers Waffenpalette bestückt worden: Neben schallgedämpfter Pistole und dem allseits beliebten Sniper-Rifle überzeugt vor allem das Hochfrequenz-MG inklusive Multifunktionswerfer durch hohen Nutzwert: Letzterer feuert nicht nur handelsübliche Sprengsätze und Rauchgranaten ab, auch einige James-Bond-würdige Gimmicks lassen sich laden: So schießt Ihr z.B. eine Mini-Kamera an beliebiges Level-Inventar, von wo aus diese Euch fortan auf Knopfdruck Bildinformationen sendet. Ein weiterentwickeltes Modell sondert sogar Schlafgas ab. Unverzichtbar, wenn Ihr auf einen Streich gleich mehrere Bösewichte lahmlegen wollt.

Nach allem, was wir bisher gesehen haben, besitzt "Splinter Cell" das Potenzial, dem bisherigen Genre-Primus "Metal Gear Solid 2" den Rang abzulaufen. Eine Vielzahl innovativer wie nützlicher Manöver und Hightech-Items, die durchdachte Steuerung (Quicktastenbelegungen machen zeitraubende Menügänge überflüssig) und nicht zuletzt die effektgespickte Optik lassen auf einen echten Kracher hoffen: Physikalisch korrekt fallen Schatten aller Gegenstände und Personen auf das restliche Level-Inventar, eindrucksvoll wird Licht durch verschmutzte Fenster geworfen und selbst wenn Ihr einen Vorhang streift oder durchschießt, bewegt sich dieser der Berührung entsprechend. Reiner Selbstzweck sind die optischen Spielereien nicht: Eine Anzeige am Bildrand gibt an, wie gut Sam Fisher momentan zu sehen ist. Tänzelt Ihr freimütig durch den sonnenüberfluteten Innenhof eines gegnerischen Bürokomplexes, stellt Euer Digi-Heroe ein leichtes Ziel dar. Nutzt Ihr stattdessen konsequent dunkle Areale, kämpf Ihr Euch ungesehen vorwärts, ohne nur eine Kugel zu verschießen. *cg*

Praktisch: Nachtsicht- und Thermokamera schaltet Ihr auf Knopfdruck ein – mit letzterer werden auch gut versteckte Feinde zur leichten Sniper-Beute.

Splinter Cell

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	UBISOFT
D-RELEASE	NOVEMBER




Spannender und technisch eindrucksvoller Agenten-Thriller mit ausgeprägtem 'Stealth'-Ansatz – PS2- und Cube-Fans gedulden sich bis 2003.



Verkleidet als russischer Sicherheitsoffizier durchs winterliche St. Petersburg (oben). Eure Tarnung ist aufgeflogen und die Jagd auf Euch eröffnet (rechts).

Bei Anruf Mord

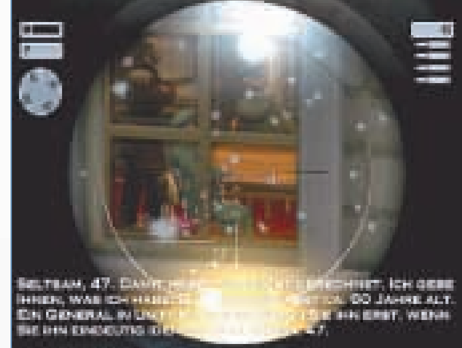
Bezahlt fürs Töten: Die dänischen Entwickler Io Interactive entführen Euch auf PS2 und Xbox in die Welt der Profikiller.

Bei der Fortsetzung des indizierten PC-Titels "Hitman" dürfen erstmals auch Konsolenspieler in die Haut des glatzköpfigen Auftragsmörders mit dem Codenamen Agent 47 schlüpfen und allerlei übles Gesindel aus dem Weg räumen. Eigentlich hatte der lautlose Killer ja mit seiner blutigen Vergangenheit abgeschlossen, die tägliche Gartenarbeit in einem sizilianischen Kloster half beim Vergessen. Doch als sein Freund und Mentor Pater Vittorio von skrupellosen Mafiosi entführt wird, holt ihn sein dunkles Vorleben ein. Um mehr Informationen über die Kidnapper zu bekommen, kontaktiert Agent 47 seine früheren Arbeitgeber, die seine verzweifelte Lage rigoros ausnutzen – Hinweise zu den Drahtziehern der Verschleppung gibt's nur gegen bestimmte Dienste, sprich Auftragsmorde. Und so holt der einsame Rächer Schalldämpfer sowie Maßanzug aus dem Schrank und beginnt seine gnadenlose Jagd.

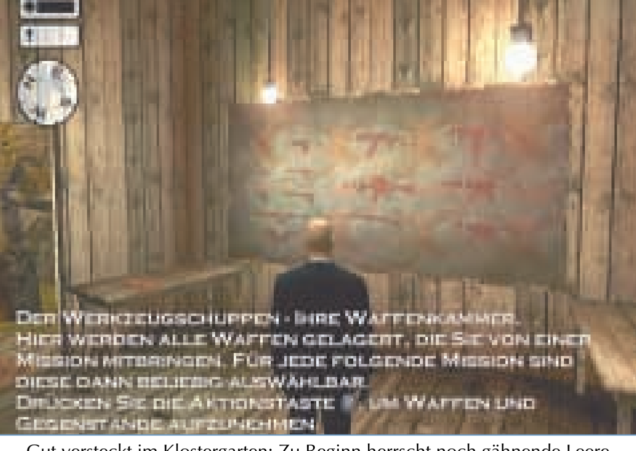
Ansichtssache

Bevor Ihr jedoch in den 20 Missionen quer um den Erdball reist und gegen mächtige Verbrechersyndikate antretet, frischt Ihr Eure durch die Gartenarbeit eingerosteten Fähigkeiten auf. Im wunderhübsch gestalteten Klostergarten probt Ihr das lautlose Anschleichen, das Balancieren über schmale Simse, das Erklimmen von Leitern, das vorsichtige Um-die-Ecke-Spitzen und natürlich den Umgang mit diversen Waffen. Neben dem Einsatz von üblichen Ballermännern wie Pistolen, MGs und Sniper-Gewehren lernt Ihr auch den Umgang mit unauffälligerem Gerät: Betäubt ahnungslose Wächter mit einem Chloroform-getränkten Tuch oder erledigt Eure Widersacher mit einer unscheinbaren Klaviersaite – heimliches Vorgehen erweist sich in der Mehrzahl der Einsätze als schlauere Methode.

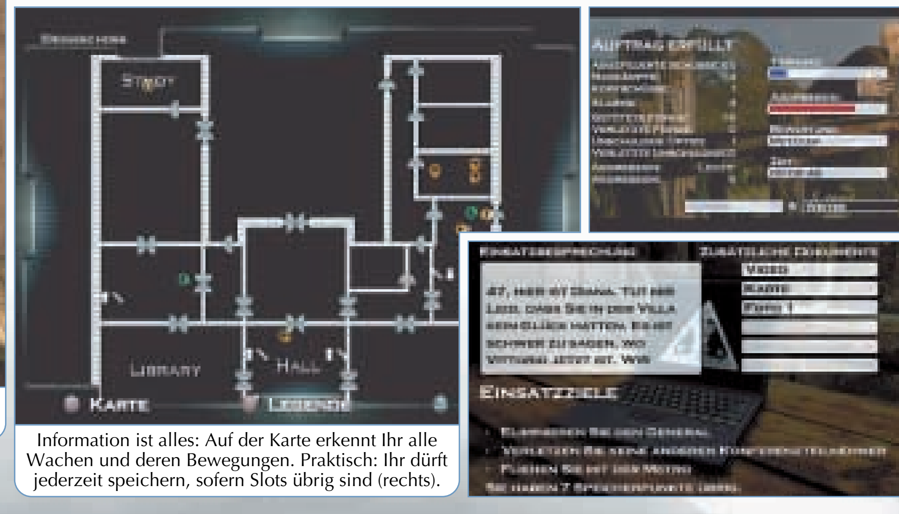
Als Besonderheit bietet Euch "Hitman 2" die Möglichkeit, jederzeit zwischen zwei



Eure Ziele sehen alle ähnlich aus. Achtet auf ihre Gewohnheiten, um das Richtige ausfindig zu machen.



Gut versteckt im Klostergarten: Zu Beginn herrscht noch gähnende Leere in Eurer Waffenkammer.



Information ist alles: Auf der Karte erkennt Ihr alle Wachen und deren Bewegungen. Praktisch: Ihr dürft jederzeit speichern, sofern Slots übrig sind (rechts).







"Hitman 2" läuft in der Ego-Perspektive flüssig, die Übersicht ist jedoch geringer als in der Außen-Ansicht.

Spielansichten zu wechseln. Zum einen dürft Ihr das 3D-Abenteuer aus der übersichtlichen Third-Person-Perspektive (ähnlich "Tomb Raider") bestreiten, zum anderen schaltet Ihr in die actiongeladene Ego-Variante. Bei unserem ausführlichen Probespiel der nahezu fertig gestellten PS2-Fassung bewährte sich eine Kombination aus beidem: Nutzt die Außenansicht, um die Lage zu sondieren und einen möglichst großen Bereich zu überblicken – wechselt in die Ich-Perspektive, um während eines Feuergefechts schnell und zielsicher zu agieren.

Killeralltag

Schon die erste Mission – das Eliminieren eines Mafia-Oberen – bringt Eure grauen Zellen gehörig auf Trab: Das riesige Anwesen Don Giullianos ist umgeben von unüberwindlichen Mauern und wird von zahlreichen Security-Leuten streng bewacht. Ihr könntet nun z.B. Eure Waffe zücken, einen Seiteneingang aufbrechen und darauf hoffen, im anschließenden Shootout den längeren Atem zu haben. Wesentlich eleganter wäre jedoch das unbemerkte Eindringen in das feindliche Terrain. Übertölpelt einfach den Blumenboten (siehe Kasten rechts) oder den Lebensmittellieferanten, klaut seine Kleidung und gelangt so unerkannt auf das Anwesen. Späht dann die nähere Umgebung mit Eurem Fernglas aus und beobachtet auf der detaillierten Übersichtskarte die Patrouillengänge der Wächter. Werdet Ihr von einem Feind entdeckt, vibriert der Controller in Euren Händen und eine Anzeigeleiste pulsiert auf dem Bildschirm. Je nach Grad der Bedrohung färbt sich der Balken von schwarz nach rot. Dann wird es höchste Zeit, die Waffe zu ziehen und den aufdringlichen Widersacher auszuschalten, bevor er Euch umlegt.

Unterstützung bei Eurem gefährlichen Unternehmen erhaltet Ihr von der Einsatzzentrale, die je nach Auftrag vor Ort Taschen mit Hilfsmitteln sowie Waffen deponiert und während der Mission informative Funksprüche sendet. So erfahrt Ihr beispielsweise in einem äußerst diffizilen Sniper-Einsatz, dass Eure Zielperson ein kahl rasierter Rechtshänder ist, der sich dem Alkohol ganz und gar nicht abgeneigt zeigt – ein unverzichtbarer Hinweis, denn schließlich darf kein Unschuldiger ums Leben kommen. *os*

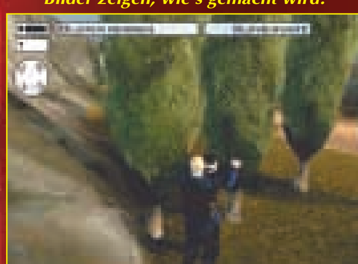
Hitman 2: Silent Assassin

GENRE	TAKTIK-ACTION
HERSTELLER	EIDOS
D-RELEASE	SEPTEMBER

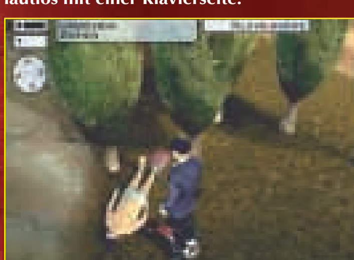
Knallharte Killer-Action mit taktischem Ansatz: Erledigt Eure Feinde in Rambo-Manier oder schlagt Euch mit Köpfchen durch 20 intelligent inszenierte Missionen.

Kleider machen Leute

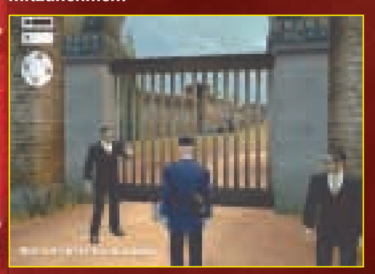
Ein wesentlicher Bestandteil Eures virtuellen Killer-Lebens ist das unbemerkte Eindringen in gut bewachte Bereiche. In einigen Levels genügt vorsichtiges Schleichen und das Ausnutzen von Deckungen jedoch nicht – eine perfekte Tarnung muss her! Die folgenden Bilder zeigen, wie's gemacht wird:



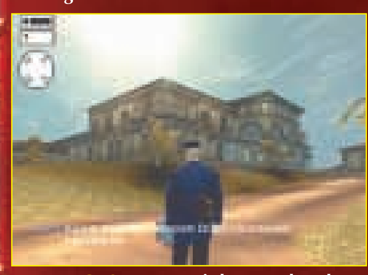
EIN BLUMENLIEFERANT IST AUF DEM WEG ZU EUREM EINSATZZIEL. Überwältigt ihn mit Chloroform oder erledigt den Burschen lautlos mit einer Klavierseite.



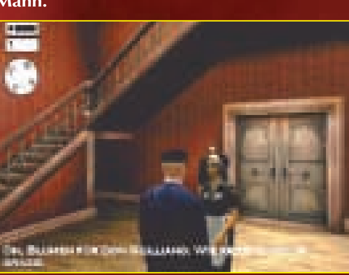
ZEIT ZUM UMZIEHEN: Entledigt den Boten seiner Kleider und schlüpft auf Tastendruck in die Uniform. Vergesst nicht, die Blumen mitzunehmen!



KONTROLLE AM EINGANGSTOR DES ANWESENS: Dank der perfekten Tarnung kann bei der bevorstehenden Leibesvisitation nichts schief gehen. Oder doch?



DER WEG IST FREI: Bei der Durchsuchung gab's keine Probleme – hättet Ihr Eure Waffen noch getragen, wärt Ihr jetzt schon ein toter Mann.



ABLIEFERN DER BLUMEN: Ihr seid unbemerkt auf das Gelände des Mafia-Bosses gelangt. Jetzt müsst Ihr nur noch eine Waffe organisieren und Don Giulliano eliminieren.


Diesem Riesendrachen könnt Ihr mit Eurem Säbel kaum etwas anhaben: Hier müsst Ihr schon Eure zielsuchenden Magie-Geschosse aus dem Ärmel schütteln.

Runen-Reiberei

Gegner ohne Ende: Koei startet mit "Mystic Heroes" Massenschlachten auf dem Gamecube.


"Mystic Heroes" auf dem GBA bietet zwar auch hohes Monster-Aufkommen, das Metzeln geschieht aber rundenbasiert.

***In Japan** ist mittlerweile auch eine GBA-Version von "Mystic Heroes" erschienen. Auf dem kleinen Nintendo-Spross kämpft Ihr Euch allerdings nicht in Echtzeit durch polygonale Szenerien, sondern schlagt Euch durch ein klassisches Rollenspiel. Ob die GBA-Variante bei uns erscheint, ist noch fraglich, schön wär's aber: Das Modul unterstützt den Gamecube-Link, um ein paar Geheimnisse aus der Mini-DVD herauszukitzeln.*

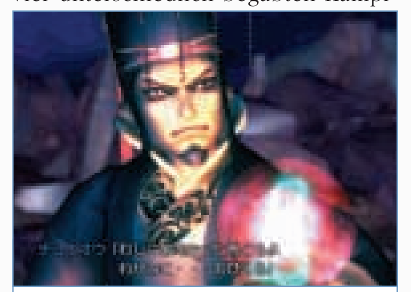
Für wilde Keilereien im mitteralterlichen Fernasien-Ambiente sind Koei ja bekannt: Mit zwei Episoden des sinnfreien, aber spaßigen Waffenwetzens "Dynasty Warriors" wurden PS2-Fans bereits beglückt – eine Xbox-Version vom jüngsten Teil ist gerade in der Mache. Doch auch Cube-Nutzer sollen nun auf ihren Prügel-Pegel kommen: "Mystic Heroes" entführt Euch in eine Anime-Fantasywelt mit viel Magie und noch mehr Feinden.

Die Story ist von gewohnter Japano-Mystik: Der teuflische Kaiser Kang und sein Clan sind ihrem Gefängnis durch die Beschwörung eines machtvollen Artefakts entflohen und streben nach der Weltherrschaft. Ihr, in Gestalt eines von vier unterschiedlich begabten Kampfzauberern, wisst das natürlich zu verhindern. In den von Untotenarmeen überfluteten 3D-Szenarien, die Ihr meist an der Seite einiger Gefährten durchwandert, zückt Ihr Schwert oder Speer und hackt Euch durch die Übermacht. Nicht zu unterschätzen sind Eure magischen Fähigkeiten: Etwa drei Dutzend verschiedene Sprüche plus kraftvoller Ausbaustufen nutzt Ihr im Lauf Eurer Abenteuer. In vier Kategorien sind die Formeln eingeteilt – mit Direkt-Zaubern verschießt Ihr Feuerbälle oder Blitze, Sprung-Sprüche lassen Gewitter und Hagel auf die Gegner prasseln, Ziel-Zauber bieten sphärische Geschosse mit Treffergarantie und Schwertmagie umhüllt Eure Klinge mit todbringenden Elementarkräften. Auf Anhieb gibt's den vollen Fundus aber nicht: Im Verlauf findet Ihr Runen, die bis zu vier Formeln in sich bergen – je zwei der magischen Stöckchen wollen vor Beginn einer Mission eingesteckt werden. Knapp 60 Runen sind im Spiel versteckt, eine mächtige Motivation, sich stets aufs Neue in die Schlacht zu werfen und durch Leistung, Glück und Ausdauer seine Sammlung zu komplettieren.

"Mystic Heroes" ist mit sich aus dem Nebel schälenden Objekten technisch kein Meilenstein, die Optik wurde aber liebevoll gestaltet und besitzt ansprechenden Anime-Touch. Figuren mit Charakter, riesenhafte Endgegner, teils zerstörbares Level-Inventar (so hackt Ihr z.B. Bäume mit einem Streich um) und hübsche Zaubereffekte bilden eine solide Basis für spannende und actionreiche Stunden. Wem das nicht genügt, der vergnügt sich an einem Survival-Modus oder einem halben Dutzend abwechslungsreicher Mehrspieler-Varianten. *sf*



Vier Helden stehen zur Wahl (links). Vor der Schlacht steckt Ihr zwei Eurer Runen ein.


Der böse Kang nutzt eine mysteriöse Kugel, um sich die Welt untertan zu machen.



Mystic Heroes

GENRE	ACTION
HERSTELLER	KOEI
D-RELEASE	4. QUARTAL

Leichtgängiges Anime-Gemetzel mit jeder Menge Magie: Sammelt eine Unmenge Runen und nutzt die ihnen innewohnenden Sprüche, um Euch durch Horden von Fantasy-Gegnern zu kämpfen.


Übersinnliche Artillerie: Ist Eure Magieleiste geleert, muss sie durch Benutzung der Waffe wieder angefüllt werden.





Muskeln aus Stahl

Sonys Nachwuchs-Barbar Rau metzelt sich durch sein erstes PS2-Abenteuer – und macht dabei eine verdammt gute Figur

Auf den ersten Blick könnte man "The Mark of Kri", den Erstling der San Diego Studios, glatt für einen niedlichen Comic-Bruder von Capcoms Samurai-Schlachtplatte "Onimusha" halten: Euer überproportionierter Axtschwinger turnt durch knallbunte Wälder, zieht lustige Grimassen und plaudert mit knuddeligen Dorfbewohnern – doch was zu Beginn noch niedlich bis kindisch anmutet, entpuppt sich wenig später als knallharte Action-Metzelei. Protagonist Rau trägt seinen Namen nämlich nicht von ungefähr bzw. zerteilt kriminelles Gesindel gerne mal in handliche Einzelteile.

Nur aus Notwehr!

Der rechtschaffene Muskelberg hat aber auch allen Grund, verdammt sauer zu sein: Wollen doch mordende Ganovenhorden mit einem sagenumwobenen Zauberspruch Schindluder treiben und Raus lauschige Heimat in einen Hort des Schreckens verwandeln. Nach der Einführung durch einen eingerosteten Kriegs-Veteranen macht Ihr Euch also auf, den Finsterlingen mit blankem Stahl die Suppe zu versalzen. Unterstützung erhält Rau dabei vom treuen Raben Kuzo. Das pechschwarze Federvieh hockt zwar meist faul auf Eurer Schulter rum, erhebt sich aber per Schultertaste auch gerne in die Lüfte und greift seinem barbarischen Kumpel unter den dicken Bizeps: Der Flattermann fungiert dann als unauffälliger Späher, legt mit seinem Gewicht Hebel um oder lenkt auflauernde Banditen ab. Besonders letztere Fähigkeit gewinnt mit zunehmender Spieldauer an Bedeutung – die schiere Überzahl Eurer Widersacher erweist sich sonst als tödlicher Stolperstein. Mit Kuzos Hilfe werden dagegen selbst dicke Brocken zum reinsten Klacks: Sobald die tumben Widersacher sich nach Eurem gefiederten Freund umsehen, schleicht Ihr von hinten ran und verpasst den verdutzten Typen einen 'Stealth Kill'.

Lautlose Meuchelmörderei am Fließband ödet den handfesten Krieger freilich auf Dauer an, Massenschlachten sind ergo erste Barbarenpflicht. In Sachen Kampfsystem weht ein erfrischend innovativer Wind: Via rechtem Stick visiert Ihr umstehendes Gesocks an und ordnet so je-

Plötzlicher Mord: Wenn Ihr den Schlag eines Gegners im richtigen Moment kontert, schleudert Rau den Kerl zu Boden und sticht sofort zu.

Poker-Opa: Nach jedem Einsatz werdet Ihr vom senilen Wahrsager mit Bonus-Material belohnt.

Verwisch-Effekt: Durch Kuzos Vogelaugen verschafft Ihr Euch frühzeitig einen Ausblick auf die gierig wartende Gegner-Meute.

Feuer und Flamme: Mit den lodernden Strahlen nimmt Rau anstürmende Widersacher aufs Korn – Blocken nicht vergessen!





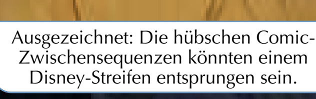
Metzeln für Anfänger: Auf der Übungs-Ranch werden die wichtigsten Kampftechniken an wehrlosen Stoffpuppen ausprobiert.

Mann gegen Mann: Einzelne Bösewichte haben gegen Raus Bärenkräfte meist nicht den Hauch einer Chance – zumindest solange, bis sie nach Unterstützung brüllen.

dem Burschen eine Taste (X, Kreis oder Quadrat) zu – auf Knopfdruck gibt's dann Gehacktes. Durch geschicktes Abwechseln zwischen der Block-Funktion (R1) sowie wilden Schlagstafetten übersteht Rau auch üble Umzingelungen. Feigere Naturen lassen sich erst gar nicht auf solche Scharmützel ein, packen ihren Bogen aus und knipsen den Finsterlingen mit einem gezielten Pfeil das Lebenslicht aus.

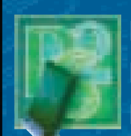
Starker Dummkopf

Abgesehen von der Taktik im Kampfgetümmel müsst Ihr die grauen Zellen leider nur selten aktivieren: Rätsel beschränken sich auf stupides Schalterdrücken, heikle Sprungpassagen existieren überhaupt nicht. Nichtsdestotrotz erfreuen die insgesamt sechs Levels wie eine verschneite Burg, stürmische Inselgruppen und vor allem die finale Zombie-Festung mit abwechslungsreicher Texturierung sowie hübscher Architektur. Außerdem sorgen selbst gewaltige Massenaufläufe der Polygonreichen Gegner nur höchst selten für dezente Grafik-Ruckler. Insgesamt legen die neuen Sony-Entwickler mit "Mark of Kri" ein ebenso überraschendes wie famoses Debüt hin, dessen Suchtfaktor beachtliche Höhen erreicht. *tk*



Ausgezeichnet: Die hübschen Comic-Zwischensequenzen könnten einem Disney-Streifen entsprungen sein.

Mark of Kri



GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	1. QUARTAL 2003

!

Lasst Euch nicht vom Disney-Look abschrecken: Die wunderschöne Zeichentrick-Optik birgt ein innovatives Metzelabenteuer mit phänomenalem Kampfsystem und abwechslungsreichen Schleicheinlagen – der Geheimtipp für Action-Fans.



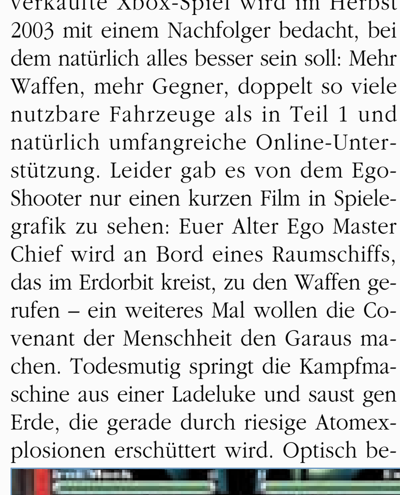
Wein, Weib und Gesang: In der zünftigen Dorf-Taverne erhaltet Ihr neue Aufträge oder hört Euch die Sorgen der Bevölkerung an.

Tödliche Klänge: Mit einem gezielten Schuss läutet Rau die Glocke (links) und überrumpelt anschließend das abgelenkte Wachpersonal (oben).

Auf zur nächsten Runde

Xbox Live, "Halo 2" & Co.: MAN!AC hat in den USA nachgeforscht, wie Microsoft Boden im Konsolen-Kampf gut machen will.

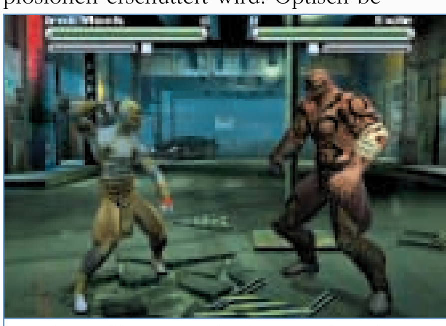
Zumindest eines konnte Microsoft Europa der großen US-Schwester im vergangenen Jahr vormachen: Wie man der Presse ansprechend seine Produkte präsentiert. Vom X01-Event an der französischen Mittelmeer-Küste beeindruckt, richteten die Amerikaner nun ihre eigene Messe aus – in der Stadt der Xbox-Premiere: New York.



Die Robotor-Ballerei "Mech Assault" wird über eine Online-Funktion verfügen

Bestseller mit Folgen

Bill Gates selbst bequemte sich zwar nicht an die Ostküstenmetropole, dafür kündigte mit Ed Fries der Vize der hauseigenen Spielesoftware-Gruppe den Titel an, auf den passionierte Zocker wohl am sehnlichsten warten: "Halo 2". Das mit über zwei Millionen Einheiten meistverkaufte Xbox-Spiel wird im Herbst 2003 mit einem Nachfolger bedacht, bei dem natürlich alles besser sein soll: Mehr Waffen, mehr Gegner, doppelt so viele nutzbare Fahrzeuge als in Teil 1 und natürlich umfangreiche Online-Unterstützung. Leider gab es von dem Ego-Shooter nur einen kurzen Film in Spielegrafik zu sehen: Euer Alter Ego Master Chief wird an Bord eines Raumschiffs, das im Erdorbit kreist, zu den Waffen gerufen – ein weiteres Mal wollen die Covenant der Menschheit den Garaus machen. Todesmutig springt die Kampfmaschine aus einer Ladeluke und saust gen Erde, die gerade durch riesige Atomexplosionen erschüttert wird. Optisch be-

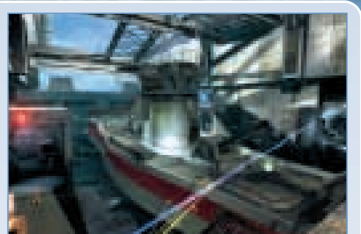


Xbox-exklusive Prügelei des "Mortal Kombat"-Machers: "Tao Feng: Fist of Lotus"



Online Championship

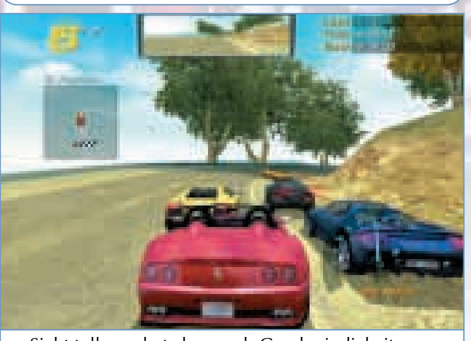
GANZ IM GEGENSATZ zum mittelprächtigen und mittlerweile indizierten PS2-Beitrag aus dem "Unreal"-Universum, könnte das eigens für Xbox entwickelte "Unreal Championship" zum Konsolen-Kaufgrund avancieren. Uns hatte zumindest auf dem New-York-Event das Frag-Fieber gepackt: Headset auf, Pad in die Hand und los ging die Jagd durch verwinkelte Areale und weite Außenlevels. Bis zu 16 Spieler können sich gleichzeitig mit typischem Arsenal (Minigun, Raketenwerfer, Flakkanone oder Blitzwerfer) Saures geben und dabei Beschimpfungen, hämisches Gelächter oder – so ein Team-Modus gespielt wird – Anweisungen über das Mikro austauschen. All dies geschieht mit makelloser Pad-Steuerung und in rasanter, nur selten von Rucklern beeinträchtigter Optik. Gleichwohl verzichten die Entwickler nicht auf ausgearbeitete Texturen oder Effekte: Feine Echtzeitschattenwürfe, detaillierte Interieurs und ungetrübter Weitblick erfreuen das gehetzte Ego-Kämpfer-Auge. Am Waffen-Feintuning fehlte es in der von uns gespielten Version zwar noch, so die Politik aber einer deutschen Veröffentlichung keinen Strich durch die Rechnung macht, könnte "Unreal Championship" im Wortsinn die Killer Applikation der Xbox werden.



Einfallsreiche Arenen: Hier treiben sich die Ego-Helden in einem riesigen Dock herum.

Effekt- und texturreich: "Unreal Championship" nutzt die Grafik-Power der Xbox.

Katze statt Klempner: "Blinx" soll die Freunde Geheimnis-gespickter Jump'n'Runs ansprechen.



Sieht toll aus, hat aber noch Geschwindigkeitsprobleme: "Need for Speed: Hot Pursuit 2" von EA.

"Quantum Redshift" beeindruckt vor allem durch das wahnsinnige Tempo der Sci-Fi-Gleiter

eindruckend, atmosphärisch inszeniert – First-Person-Fans werden an "Halo 2" nicht vorbeikommen.

Auch ein zweiter Millionen-Seller der Xbox bekommt einen Nachfolger: "Project Gotham Racing 2" lässt Euch am Steuer von über 50 Fahrzeugen (darunter ein paar Porsches und der nagelneue Enzo Ferrari) Respekt bzw. Kudos ernten. Zwei zusätzliche Städte laden zu ausgedehnten Spritztouren ein: Warum allerdings neben Hong Kong auch das schottische Edinburgh Eingang gefunden hat, bleibt wohl ein Geheimnis der britischen Entwickler Bizzare Creations. Eines der wichtigsten, bereits bekannten Features ist die Online-Unterstützung – bis Anfang 2004 sollte aber noch genug Zeit für ein paar zusätzliche Überraschungen sein.

Xbox am Netz

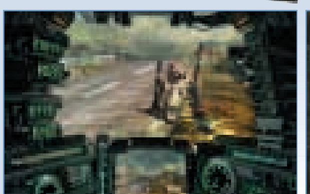
Neben der mächtigen Zahl von über 200 Spielen, die bis Herbst insgesamt in den Staaten erhältlich sein sollen, verspricht sich Microsoft vor allem vom ambitionierten Online-Angebot Xbox Live einen Schub für die Konsole. Zwar startet die Xbox erst am 15. November in die weiten Welten des Internets, dafür wird man im Gegensatz zu Sony, die soeben mit "Madden" und "Socom" gestartet sind, in den USA mit mindestens sieben Starttiteln aufwarten. Während "NFL Fever 2003" und "NFL 2K3" für den europäischen Markt unbedeutend sind, werden wir uns mit "Unreal Championship", "Mech Assault", "NBA 2K3", dem Taktik-Shooter "Ghost Recon" und dem Partyspiel "Whacked" online vergnügen dürfen. Ob ebenfalls ab November, ist noch nicht hundertprozentig: Microsoft spricht von diesem Starttermin in "ausgewählten europäischen Ländern", zudem beginnt in diesen Tagen die deutsche Betatestphase für Xbox Live. Nachdem das Starter-Kit (bestehend aus dem Headset 'Xbox Communicator' und einer Ein-Jahres-Mitgliedschaft) in den USA und Japan jeweils so viel kostet wie ein gewöhnlicher Xbox-A-Titel (50 Dollar respektive 6.800 Yen), kommt auf uns wohl ein Preis von ca. 70 Euro zu. Weitere Gebühren fallen neben Eurer Breitband-Telefonrechnung für zwölf Monate nicht mehr an. Dass der Login ausschließlich über Microsoft-eigene Server erfolgt, mag freien Datenreisenden nicht schmecken, dem Spieler erschließen sich aber

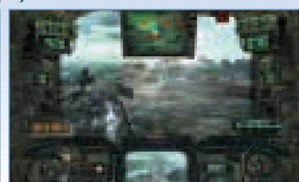
Materialschlacht

SO COOL WAR EIN MECH-SHOOTER NOCH NIE: Amüsanterweise ließe sich die Steuerung von Capcoms "Steel Batallion" relativ simpel auf ein normales Pad übertragen – aber nur mit dem über einen Meter breiten Mech-Board samt dreier Fußpedale kommt die ganze Atmosphäre des Geballers rüber. Mit unzähligen Knöpfen und Kippschaltern fahrt Ihr die Systeme Eures Kolosses hoch, aktiviert Waffen oder löst im Fall der Fälle den Schleudersitz aus. Eine Schubkontrolle dient als Art Gangschaltung, die Pedale nutzt Ihr zum Gas Geben, Bremsen und Strafen. Über zwei Analogsticks steuert Ihr Euren Roboter und kontrolliert das Fadenkreuz, ein Zusatzstick am linken Knüppel justiert die Kameraperspektive. Am Anfang ist wegen der komplexen Handhabung Frust zwar vorprogrammiert, nach einiger Zeit wollt Ihr aber Euren Pilotensitz nicht mehr freiwillig räumen. Denn nicht nur die wuchtige Hardware fasziniert, auch das Geschehen auf dem Bildschirm ist brillant inszeniert. Ein Grafikfilter erzeugt den Eindruck, in der Mech-Kanzel zu sitzen und via Monitor (mit all seinem Gegriesel und atmosphärischen Störungen) auf das Schlachtfeld zu blicken. Und neben all den Gegner-Mechs und Panzern gibt's noch reichlich andere Objekte, an denen sich die Zerstörungswut ausleben lässt. Mietskasernen fallen unter Getöse in sich zusammen, Funktürme knicken unter der Wucht Eurer Geschosse ein, Brücken brechen zusammen. "Steel Batallion" wird ohne Zweifel ein teurer Spaß, der aber jeden Euro wert sein sollte.



In Nacht-Szenarien schaltet Ihr Euren Restlichtverstärker zu





Ein großer Fernseher ist Pflicht: Durch unzählige Anzeigen wird die Sicht aufs Schlachtfeld kräftig eingeschränkt – wenigstens die Karte kann man wegklappen.

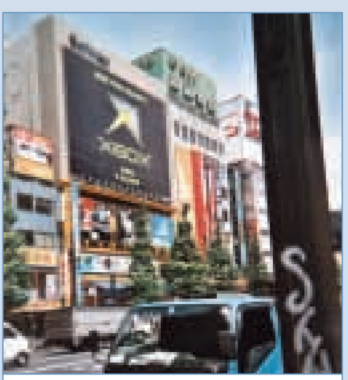


Team-Taktik online: Ubi Softs "Tom Clancy's Ghost Recon" soll die Xbox-Antwort auf Sonys "Socom" werden.

Clevere Kumpane: In "Brute Force" kämpft Ihr Euch mit vier Charakteren durch fremde Welten.

Japan-Jammer


Der halbe Spieleladen dient hier als Promotion-Fläche für "Murakumo"


Massive Werbung: Akihabara ist der wichtigste Spiele-Umschlagplatz Japans.

NIPPON IST IMMER NOCH das Sorgenkind des Microsoft-Konzerns. Zwar hatte man im Zuge der Preisreduzierung in den USA auch die Japan-Xbox um 10.000 Yen verbilligt (von umgerechnet 300 auf 215 Euro), ein Effekt war aber kaum erkennbar. Wie drastisch das Desinteresse der Japaner an der Konsole ist, zeigt sich am eindrucksvollsten in den Spiele-Charts: Nur sporadisch tauchen hier unter den 50 bestverkauften Titeln Xbox-Spiele auf, die Stückzahlen sind gewöhnlich vernachlässigbar. Einzig From Softwares Mech-Titel "Murakumo" schoss (für Microsoft-Verhältnisse) vor kurzem mit 35.000 verkauften Einheiten auf Platz 9 der Charts – dank massivem Marketing-Aufwands. Investitionen sind also gefragt und hier bemüht sich der Gates-Konzern redlich: Im größten japanischen Spielemagazin Famitsu platzierte man eine Demo-DVD, Entwickler werden gesponsort, um das Angebot um japanophile Titel wie Anime-Schmonzetten oder Modell-Simulationen zu erweitern, und ganz Akihabara – das Tokioter Unterhaltungselektronik-Viertel – wird mit Xbox-Werbung vollgepflastert. Ob's was bringt, ist fraglich: Gerade in Japan hat die Xbox schwer am Fehlen von RPGs zu knabbern.

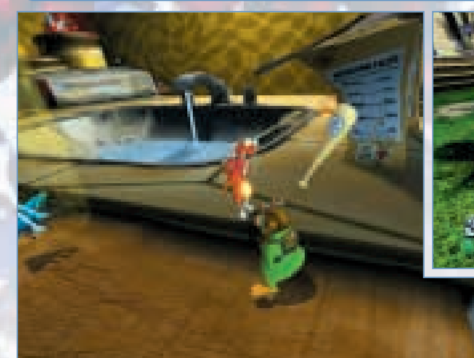


etliche Vorteile: Egal, wieviel Online-Titel Ihr zu Hause bunkert – Eure Daten müssen nur ein einziges Mal eingegeben werden, zudem sind für jedes Spiel dieselben, leicht handzuhabenden Features wie Suche nach Freunden, Matchmaking oder weltweite Ranglisten geboten.

Hoffnungsträger 2002

Etwas enttäuschend fiel – zumindest auf den ersten Blick – das Angebot der spielbaren Titel aus, mit denen Microsoft bis Weihnachten im Markt punkten will. Neuheiten, egal ob von den hauseigenen Studios oder Drittherstellern, gab's nicht zu sehen, dafür haben einige Spiele seit ihrem ersten Auftritt auf der E3 erheblich an Qualität zugelegt. Allen voran "Brute Force" von Digital Anvil: Der taktische Third-Person-Shooter entführt Euch mit einem Vierer-Team zu fremden Planeten, nach Belieben darf zwischen den Charakteren, die mit individuellen Fähigkeiten ausgestattet sind, umgeschalten werden. Während Ihr Euch als rothaarige Sniperin Hawk oder Echsenmann Brutus durch weite Landschaften oder mächtige Bauten kämpft, agieren die drei übrigen Mannen ganz nach Euren Wünschen: Befehlt ihnen, Feuerschutz zu geben, lasst sie eine Wachposition einnehmen oder aggressiv nach vorne stürzen – dank hervorragender KI machen die Kameraden wirklich, was Ihr wollt. Neben den fesselnden Titeln "Unreal Championship" sowie "Steel Batallion" (siehe vorherige Seite) gefielen auch die Xbox-Variante von EAs Raserei "Need for Speed: Hot Pursuit 2", Ubis beeindruckendes "Splinter Cell" (Seite 10) und (erneut) das innovative "Blinx".

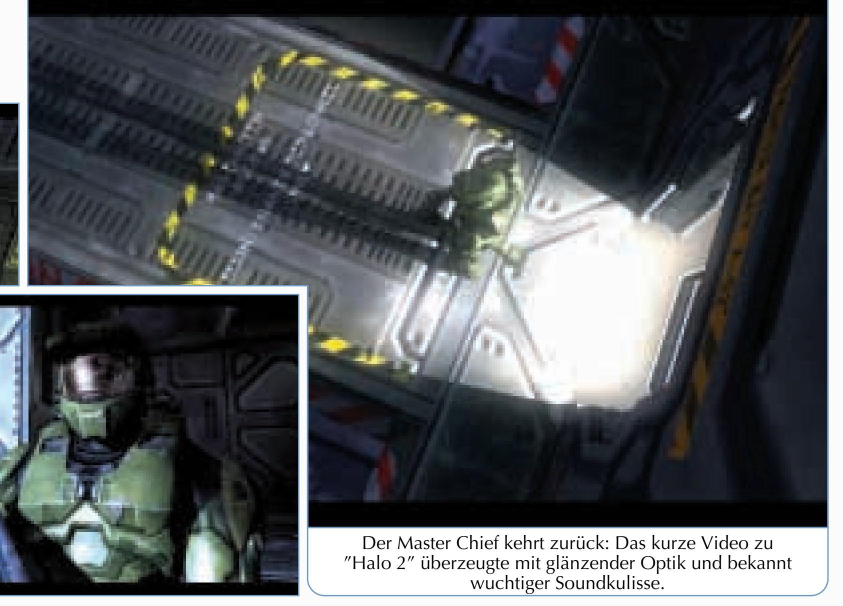

First-Person-Bond, die zweite: Electronic Arts bleibt in "Nightfire" seinem Konzept treu: Krachige Schießereien, wilde Autofahrten und eine Reihe Gimmicks erfreuen den Konsolen-Agenten.




Nicht so schlimm wie "Fusion Frenzy": "Whacked" wird ein halbwegs amüsantes Party-Gekloppe.

Konsole mit Zukunft?

Wie immer gab sich der Gates-Konzern auch in New York optimistisch – trotz der massiven Absatzprobleme in Japan und des immer noch dürftigen Europageschäfts. Ein Gespräch mit Ed Fries ließ keinen Zweifel daran, dass an Aufgabe kein Gedanke verschwendet wird: Ja, es gibt Probleme, ja, die Xbox-Verkäufe blieben hinter den Erwartungen zurück; nichtsdestotrotz habe sich Microsoft besonders in den USA mehr als einen Achtungserfolg erkämpft. Dass Xbox-Nutzer kein Sega-gleiches Schicksal befürchten müssen, zeigte die Aussage Fries' auf die Frage nach der nächsten Konsolengeneration: "Wann immer Sony ihrer neue Konsole starten, werden wir zur Auslieferung bereit sein." Bis dahin wird alles dafür getan, die breitest mögliche Anhänger-Basis zu schaffen. *sf*


Der Master Chief kehrt zurück: Das kurze Video zu "Halo 2" überzeugte mit glänzender Optik und bekannt wuchtiger Soundkulisse.

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.



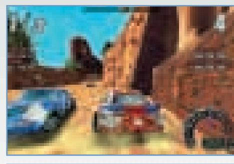
An jeder Piste gibt es besonders auffällige Objekte wie etwa diese Weltkugel

Raus aus der Stadt: In Asien donnert Ihr u.a. durch noch im Bau befindliche Hochhausschluchten.

Rasen mit Stil

MAN!AC fährt Probe: "Racing Evoluzione" von Infogrames will die versammelte Xbox-Rennspielkonkurrenz ausstechen.

***Milestone** machte sich bisher vor allem auf dem PC mit flotten Rennspielen einen Namen: 1995 entwickelten die Italiener mit dem pfeilschnellen Flitzer "Screamer" (bei uns als "Bleifuß" veröffentlicht) eine für die damalige Zeit überragende Arcade-Raserei, auch die zwei*



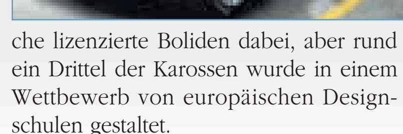


Das gab's nur auf PC: "Bleifuß 2" (oben) und "Superbike 2001".

Nachfolger wussten zu gefallen. Die letzten Jahre wiederum werkelte Milestone an mehreren "Superbike"-Teilen für Electronic Arts.

Mailand ist eine Reise wert: Direkt am Hauptbahnhof (und gleich gegenüber dem vor einiger Zeit von einem Flugzeug torpedierten Hochhaus) residiert die italienische Entwicklertruppe Milestone, die zusammen mit Infogrames zur Präsentation von "Racing Evoluzione" lud.

Das hochgesteckte Ziel der Raserei ist es, Genregrößen wie "Gran Turismo 3" oder "Project Gotham Racing" im Staub stehen zu lassen – kein leichtes Unterfangen, doch die Ansätze sind vielversprechend: So dürft Ihr Euer Können nicht nur auf einem, sondern gleich vier Streckentypen zeigen. Ambitionierte Rennfahrer verfallen auf Ovalen dem Temporausch, Nachwuchs-Schumis erfreuen sich an normalen Rennkursen. Am forderndsten und zugleich optisch beeindruckendsten fallen Fahrten durch Innenstädte und über hügelige Bergstrecken aus: Drei kontinentale Szenarien (USA, Europa und Asien) bilden den Hintergrund für die Flitzereien und überzeugen mit edlen Texturen, realistischer Naturdarstellung sowie komplexen Bauten – für ausreichend Abwechslung ist bei den rund 40 Pisten also gesorgt. Auch bei den Fahrzeugen geht Milestone neue Wege: Zwar sind bei den über 90 Straßenflitzern, Roadstern und Sportwagen auch zahlreiche lizenzierte Boliden dabei, aber rund ein Drittel der Karossen wurde in einem Wettbewerb von europäischen Designschulen gestaltet.



Die für das Spiel entworfenen "Evoluzione"-Boliden erfreuen das Auge mit edel designten Formen

Lebe den Traum

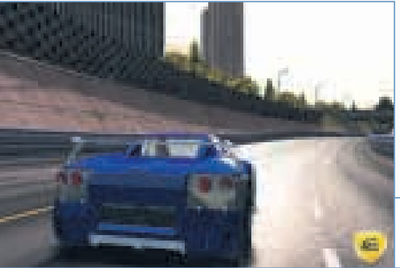
Besonders zum Tragen kommt diese Eigenheit im 'Dream Mode': Hier startet Ihr nämlich nicht wie üblich eine Karriere, bei der Ihr vom Preisgeld neue Autos ersteht, sondern gründet eine eigene kleine Firma. Diese besteht anfangs nur aus einer baufälligen Garage, in der Ihr den ersten Prototypen Eures kommenden Traumflitzers zusammenschrauben lasst. Erzielt Ihr mit diesem Rennerfolge, rüstet Ihr Eure Fabrik auf, stellt eine schnucklige Sekretärin ein und lasst Eure Mechaniker neue Entwicklungsstufen des Fahrzeugs austüfteln – 'Evolution' eben. Später locken besondere Aufgaben, wenn Ihr z.B. die Polizei mit einer Probefahrt überzeugen sollt, dass genau Euer Vehikel ideal für den Streifenwagen-Einsatz wäre. Nur wenn Ihr auch solche Herausforderungen erfolgreich hinter Euch bringt, rückt der Traum der Marktführerschaft in greifbare Nähe...

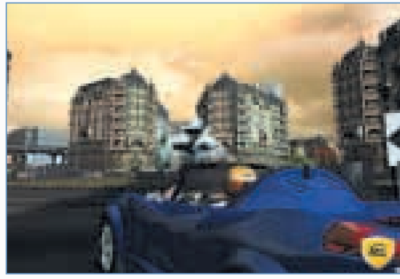
Die in Mailand spielbare Fassung von "Racing Evoluzione" befand sich zwar noch in einem relativ frühen Stadium, doch die ersten Proberunden machten Lust auf mehr: Den schicken Fahrzeugmodellen merkt man die Liebe bei ihrer Gestaltung an, auch die ansehnliche Landschaftsoptik gefällt mit farbenfroher wie detailverliebter Randbebauung, bei der z.B. am Himmel vorbeiziehende Jets, aufsteigende Luftballonmassen oder rauschende Wasserfälle für Bewegung sorgen. Wenn insbesondere die ambitionierten Pläne für den 'Dream Mode' verwirklicht werden können, dürfen sich Xbox-Raser auf einen flotten und faszinierenden Winter freuen. *us*

RACING EVOLUZIONE

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	INFOGRAMES
D-RELEASE	OKTOBER

Stilvolle Raserei mit schicken Original- und Fantasiekarossen, das durch viele fein designte Streckenvariationen beeindruckt: Der Karriere-Modus lockt zudem mit einem interessanten Ansatz jenseits des Genrestandards.





Xbox-typisch protzt der Asphalt mit schicken Reflektionen, aber auch die Stadtkulissen überzeugen mit feinen Texturen.

Auf dieser Seite war eine Anzeige platziert.
Um die Dateigröße klein zu halten fehlt diese im PDF.

1991 PARASOL STARS TurboGrafx 16

1991 CADASH TurboGrafx 16

1992 COSMIC FANTASY 2 TurboGrafx 16 CD

1992 EXILE TurboGrafx 16 CD

1993 VASTEEL TurboGrafx 16

1993 LUNAR THE SILVER STAR Mega CD

1994 VAY Mega CD

1995 POPFUL MAIL Mega CD

1995 LUNAR: ETERNAL BLUE Mega CD

1996 IRON STORM Saturn

1996 SHINING WISDOM Saturn

1996 DRAGON-FORCE Saturn

1997 SEGA AGES Saturn

Gut Ding will Weile haben

"Lunar", "Arc the Lad" & Co. – Rollenspiel-Fans ist eine kleine Firma aus dem sonnigen Kalifornien nicht zuletzt wegen ständiger Terminverschiebungen ein Begriff. Aber wer verbirgt sich eigentlich hinter den Namen Working Designs?

Geschichten, die das Leben schreibt: 1986 gründen der Programmierer Todd Mark und die Unternehmerin Sylvia Schmitt im kalifornischen Redding eine Firma zur Entwicklung von Buchhaltungs-Software. Ihr Name: Working Designs. Schon zwei Jahre später steht das Unternehmen vor seinem Ende: Todd Mark stirbt frühzeitig, der Programmierer Victor Ireland wird eingestellt, um dessen Software fertigzustellen. Doch statt anschließend das Feld zu räumen, beginnt Ireland, seine eigenen Interessen zu verfolgen: Im Jahr 1990 wagt Working Designs den Sprung in den lukrativen Spielemarkt. Allerdings schlägt man sich nicht ins Lager eines der Platzhirsche Sega und Nintendo. Da die Produktion der Module das Firmenbudget überstrapazieren würde, fällt die Entscheidung für den Außenseiter: NECs TurboGrafx 16 – die US-Fassung der Kult-Konsole PC Engine. Doch statt sein Glück mit einer aufwändigen Eigenproduktion zu versuchen, entscheidet sich Ireland für einen anderen Weg: "Warum nicht einfach die japanischen Titel lizenzieren, die von den US-Publishern übersehen werden?"
Und so feiert Working Designs 1991 ein standesgemäßes Debüt mit dem unterschätzten "Rainbow Islands"-Nachfolger "Parasol Stars" von Taito. Kurz darauf folgt aus demselben Hause das Action-Jump'n'Run "Cadash", mit dem dritten Spiel im Bunde – "Cosmic Fantasy 2" von Telenet Japan – publiziert man gar das erste CD-Spiel eines Drittanbieters in den USA.
Nach weiteren TurboGrafx-Spielen widmet sich Ireland dem Mega CD. "Lunar The Silver Star", "Vay", "Popful Mail" und "Lunar 2: Eternal Blue" festigen im Verlauf den Ruf als Publisher hochwertiger Japano-Software.
Als es zur Saturn-Ära zum Bruch mit Sega kommt, wird die Playstation verwöhnt: Nach der Veröffentlichung von "Alundra" und der Geburt des SPAZ-Labels für Actionspiele erscheint mit "Lunar: Silver Star Story Complete" die erste Deluxe-Packung, die nur noch vom Nachfolger "Eternal Blue Complete" und der "Arc the Lad Collection" (MAN!AC x/2002) getoppt wird. Mittlerweile ist das routinierte Team bei der PS2 angelangt – die Erfolgsstory ist noch lange nicht zu Ende.



RPG Deluxe

Der Erklärung für das Fanpotenzial von Working Designs liegt in der Hingabe, mit der Ireland & Co. die Spiele umsetzen. Das fängt bei der Sprache an – zu viele Beispiele gibt es für verbockte Übersetzungen. Da werden Anspielungen auf die japanische Kultur wörtlich und damit sinnentstellend wiedergegeben, sprachliche Eigenheiten der Charaktere ignoriert (in Japanisch sagt die Art der Artikulation viel über eine Figur aus) oder Einzelheiten, die das US-Publikum politisch unkorrekt empfinden könnte, zensiert. Nicht so bei Working Designs: Unübersetzbare Gags



Bringt Working Designs in die Staaten: die jüngste PS2-Inkarnation des Nippon-Dauerbrenners "Goemon".



Immer wieder schön: Auf den unterhaltsamen Making-of-CDs (Bild: "Lunar 1") plaudern die Beteiligten aus dem Nähkästchen.

werden durch US-kompatible Scherze ersetzt, sinnfreiem Kauderwelsch wird kein Platz gegeben. Selbst eher dröge Fantasy-Abenteuer wie "Albert Odyssey" (Saturn) mutieren so zu äußerst spaßigen Angelegenheiten. Doch dieser Stil ist umstritten: Einige Hardcore-Fans kritisieren heftig die Amerikanisierung der Spiele und den typischen Working-Designs-Humor. Mitterweile hat man diesen etwas zurückgeschraubt, wer aber abseits des Plots eifrig mit den RPG-Dörflern redet, wird immer noch viel zu lachen haben.

Auch bei der Synchronisation gibt man sich Mühe: Wo Sonys "Grandia" wie ein Samstagmorgen-Cartoon klingt, werden in Redding talentierte Sprecher angeheuert, die sich mit ihren Rollen identifizieren und unter Fans teilweise schon Starruhm genießen – John Truitt z.B., der in den "Lunar"-Titeln den Bösewicht Ghaleon gibt, blickt auf eine treue Fangemeinde.

Nett: Diese Ghaleon-Fingerpuppe erhielten alle Vorbesteller von "Lunar 2: Eternal Blue".

Technisch überlegen

Ebenfalls wichtig: Die US-Fassungen sind den japanischen Urversionen durch die Bank technisch überlegen. Wurden beim Saturn-Abenteuer "Albert Odyssey" die im Original exorbitanten Ladezeiten erheblich verkürzt, so versah man "Magic Knight Rayearth" (ebenfalls Saturn) mit neuen Sprach-Features und befreite es von lästigen Rucklern. PSone-Nutzer freuten sich über technisch verbesserte Videosequenzen und serienmäßige Rumble- sowie Analog-Unterstützung.

Doch diese Hingabe hat auch ihre Schattenseiten: Working Designs sind Meister der Verspätung – ein Jahr Terminverschiebung ist bei Großproduktionen wie "Lunar" oder "Arc the Lad" keine Seltenheit, Rekordhalter ist aber immer noch "Magic Knight Rayearth": Aufgrund von Festplattencrashes, fehlender Quellcodes und Rechtsstreitigkeiten um Namen und Titelsong erschien das Action-Adventure mit über zwei Jahren Verspätung – lange nachdem Sega in den USA die Saturn-Segel strich. Dafür gibt man sich erstaunlich kundenfreundlich: Auf der Firmen-Webseite (www.-workingdesigns.com) steht Victor Ireland persönlich Rede und Antwort, hüllt sich bei Spekulationen um zukünftige Projekte in beredtes Schweigen und erzählt schon mal, dass er die Xbox zwar nicht sonderlich mag, aber mit seinem Sohn gerne "Jet Set Radio Future" spielt.

So ist der Winz-Publisher auch nach mehr als zehn Jahren noch gut im Geschäft – mittlerweile reisen die japanischen Firmen von sich aus nach Redding. "Sakura Wars"-Erfinder Hiroi Ohji plädierte persönlich dafür, dass die Saturn-Episoden des japanischen Goldesels nur von Working Designs den Amerikanern zugänglich gemacht werden sollte – was Sega USA leider verhinderte. Wo in Vergangenheit etliche Publisher durch Expansion in den Konkurs getrieben wurden, hielt Working Designs Maß und investierte sinnvoll. Nicht utopisch also, auch in der nächsten Dekade auf die Kalifornier zu bauen. *tn*









Harte Kämpfe, hübsche Mädels

Niedlich: Die Dialoge werden durch bildschirmfüllende Porträts geschmückt.

Strategiegeplänkel in 2D-Kulisse sind noch nicht ausgestorben: Atlus und Working Designs treten mit zwei "Growlanser"-Teilen den Beweis an.

Strategie-Veteranen kriegen beim Namen "Langrisser" feuchte Augen – knackig-komplexe Kämpfe mit jeder Menge taktischer Finessen, mindestens ebenso knackige Mädels aus der Feder von Manga-Zeichner Satoshi Urushihara ("Plastic Little") und komplexe Geschichten mit vielen Freiheiten machten die fünf Episoden, die sich über allerlei Systeme von der PC-Engine bis zur PSone erstreckten, zu Fantasy-Leckerbissen. Nichtsdestotrotz wurde nach dem missglückten Dreamcast-Teil die Reihe beerdigt und Career Soft – die Entwickler der Kultserie – gehören nun zu Atlus ("Persona"). Hier führen sie mit der "Growlanser"-Serie die "Langrisser"-Tradition fort.



Traditionsreich: Zwischen den Taktikschlachten erforscht Eure Party die altmodische, aber ansehnliche Bitmap-Welt ("Growlanser 3").

Rollenspieler vor

Fantasy-Generäle müssen umdenken: War "Langrisser" ein reines Taktik-Spektakel, wird bei "Growlanser" der Rollenspiel-Aspekt mindestens gleich stark betont, "Shining Force" lässt grüßen. Als knuffiges Manga-Männlein erforscht Ihr Dörfer, Wälder und Dungeons; kommt es zum Kampf, vertrimmt Ihr feindliche Soldaten, grimmige Monster und finstere Dämonen in der altbekannten Isometrik-Ansicht. Doch wo aktuelle Strategietitel wie "Hoshigami" oder "Sayuki" auf Polygon-Power setzen, bleiben Atlus und Career Soft dem guten alten Bitmap-Stil treu. So sind die Schlachtfelder zwar weniger flexibel als bei der Konkurrenz, bestechen dafür aber mit zahlreichen liebevollen Details. Hübsch anzusehen sind auch die zahlreichen Charaktere – denn so unbeholfen Urushihara als Geschichtenerzähler ist, so brillant ist er als Illustrator. Sympathische Fantasy-Gestalten mit originellen Kostümen und Waffen geben "Growlanser" ein ganz eigenes Flair – insbesondere die Damen verkommen zur echten Augenweide, selten sah man so wunderbar ausgearbeitete Augen und… naja, Ihr wisst schon.



Ob beim Zaubern oder einer dramatischen Rettungsaktion, die Wusel-Sprites glänzen mit witzigen Animationen ("Growlanser 3").

Go West

Auf der E3-Messe kündigte Working Designs US-Umsetzungen der zweiten und dritten Episode von "Growlanser" an – da Teil 1 auf der PSone erschien und Sony USA nicht zulässt, PS2-Titel im Bundle mit PSone-Spielen anzubieten, wurde der Plan, Teil 1 dem Nachfolger beizulegen, fallen gelassen – offenbar lohnt es sich nicht mehr, noch ein reines PSone-Spiel in die Läden zu stellen. Während "Growlanser 2" direkt an das Debüt aus dem Jahre 1999 anschließt und Euch in der Rolle des Helden Wein Cruz zwischen die Fronten eines drohenden Krieges wirft, stellt der dritte Teil ein Prequel dar – die Sonne droht zu erlöschen und der Held versucht zusammen mit seiner weiblichen Begleitung dem Geheimnis auf die Spur zu kommen.

Die Presse-Ankündigungen versprechen gewohnte Working Designs-Qualitäten: Neben einer gelungenen Übersetzung gibt es geprägte Farbanleitungen – auf Riesen-Boxen Marke "Lunar" wird indes verzichtet. Über eine Synchronisation schweigt man sich bislang aus – es ist gut möglich, das die DVD gut genutzt wird und japanische wie amerikanische Sprecher zum Zug kommen – so macht man es sowohl Puristen als auch Normalspielern recht.

Genrefans dürfen also sehnsüchtig auf ebenso anspruchsvolle wie sympathische Taktik-Rollenspiel-Kost warten – ob Ihr allerdings mit einer deutschen PS2 glücklich werdet, steht in den Sternen und selbst ein exakter US-Termin steht noch nicht fest. Aber das sind wir ja schon gewohnt... *tn*



Glowlanser 2+3

GENRE	TAKTIK-RPG
HERSTELLER	ATLUS/WORKING DESIGN
D-RELEASE	NICHT BEKANNT

"Shining Force"-Fans frohlocken: Traditionelles Strategie-RPG-Doppel mit charismatischen Helden und innovativen Ansätzen – ob die spannenden Bitmap-Scharmützel allerdings jemals hierzulande erscheinen werden, ist fraglich.



Abhängig von Euren strategischen Entscheidungen können sich Missionsziele oder Kampfaufgaben plötzlich ändern ("Growlanser 2").

Krieg der Konsolen – Episode 4: Zurück in

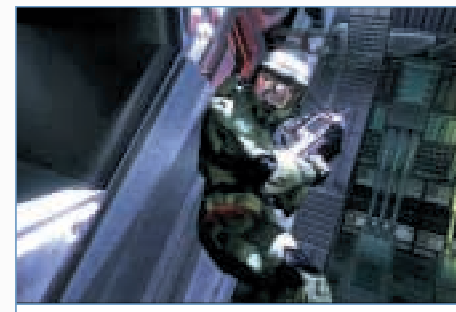
Beim letzten 'Krieg der Konsolen'-Teil ziehen wir das Fazit und werfen einen Blick auf die Zukunft von PS2, Xbox und Gamecube.

In den letzten beiden Folgen haben wir die Vor- und Nachteile der drei konkurrierenden Konsolen ausführlich durchleuchtet. Auch wenn die Ergebnisse teils heftige Dikussionen und hitzige Leserbriefe hervorriefen, dürfte selbst für Single-Format-Fanatiker eins klar sein: Spielspaß und Unterhaltung lässt sich derzeit mit jeder Konsole finden, die großen Revolutionen stehen allerdings noch aus.

Krieg der Konsolen

Auch die bereits für jedes System angekündigten Highlights des nächsten Jahres wie z.B. Miyamotos Kultschöpfung "Legend of Zelda" für den Gamecube, das aus unserem allmonatlichem Big-Blue-Box-Tagebuch bekannte und höchst ambitionierte "Project Ego" auf der Xbox oder vielbeachtete Fortsetzungen wie "Devil May Cry 2" für die PS2 versprechen durchzockte Wochenenden – wirklich zukunftsweisende Innovationen oder Neuerungen sind aber auch bei ihnen nicht abzusehen.

Die einfache Formel 'Konsole an Glotze, Silberling rein und los geht's' ist inzwischen weitgehend ausgereizt und lässt wenig Spielraum für Impulse: Egal, wie technisch brillant die Hardware auch ist, am spielerischen Aspekt ändert sich heutzutage nicht mehr viel. Um wirklich



Onlineflaggschiff "Halo 2": Allerdings kommt der Vorzeigetitel frühestens Weihnachten 2003.

den nächsten Schritt zu schaffen, müssen also neue Konzepte und Ideen her.

Sony und Microsoft setzen dabei auf die gleiche Karte: Sie sehen die Zukunft im Onlinebereich. Das ist zwar in der Tat kein allzu origi-

WAS SAGEN DIE DRITTHERSTELLER ZUM KONSOLEN-DREIKAMPF?

Keine Konsole lebt allein vom hauseigenen Softwarenachschub – MAN!AC hörte sich deshalb bei einigen Third-Party-Vertretern um: Wer gibt welchem System die meisten Chancen, und wie sieht die eigene Zukunftsplanung in Sachen Software und Internet aus?

"Die Online-Revolution wird kommen."

FRANK MATZKE, MARKETING MANAGER VIVENDI INTERACTIVE DEUTSCHLAND

Wir freuen uns über die Tatsache, dass drei Systeme um die Kundengunst buhlen – das belebt den Markt und beschert allen eine Menge toller Spiele. Es scheint möglich, dass die drei Anbieter auch weiterhin koexistieren können – historisch betrachtet ein echtes Novum! Die PS2 ist allerdings am längsten erhältlich und hat sich weltweit mit Abstand am besten verkauft. Das Rennen um Platz Zwei ist aber immer noch offen!

Wir beobachten den Markt genau, und entwickeln für alle drei Systeme eine stattliche Zahl teils auch exklusiver Titel, schließlich werden durchaus unterschiedliche Zielgruppen bedient. Erst nach Weihnachten wird sich zeigen, ob einer der Hersteller eventuell deutlich den Anschluss verliert.

Mit "Tribes" haben wir ein erstes Online-Produkt in der Mache. Grundsätzlich müssen wir aber darauf warten, dass entsprechende Hardware und Infrastruktur bereit gestellt wird. Am Thema Online und Videospiele scheiden sich ja gerade die Geister, aber Solo- und Multispieler-Titel kann es nebeneinander geben. Die Online-Revolution wird kommen, nur vielleicht nicht gerade in den nächsten 18 Monaten, auch wegen der komplizierten europäischen Ländergrenzen.

die Zukunft



Im Gegensatz zu Sonys lokalisiertem Konzept fährt Microsoft mit "Xbox Live" eine globale Strategie.

neller Einfall – hat doch vor nicht allzulanger Zeit Sega hiermit beim Dreamcast Schiffbruch erlitten. Doch eigentlich gibt es keinen Grund, wieso Zocken via Internet nicht auch mit Konsolen klappen sollte – die PC-Welt macht's mit ihrer weltweiten Community schließlich erfolgreich vor.

Das Netz ruft

Die Xbox geht mit einem Startvorteil ins Rennen: Netzwerkadapter und Festplatte sind bekanntlich bereits im Gerät integriert und entfallen beim 'Xbox Live'-Onlineauftritt ihren ganzen Nutzen. Die mit 8 GB relativ klein ausgefallene Speicherkapazität ist beim angedachten Internetkonzept kein Nachteil – da sich Microsoft trotz der sich eigentlich dafür anbietenden Systemarchitektur strikt auf den spielerischen Aspekt konzentriert und keine Surfoptionen unterstützt (auch Maus oder Keyboard sind nicht geplant), werdet Ihr den verfügbaren Platz selbst mit den Daten komplexer Titel oder Add-Ons kaum füllen können. Für 'Xbox Live' wurde noch kein exakter deutscher Start-Termin bekannt gegeben, in den USA fällt

Online-Opfer?

DFÜ-EXPERIMENTE in der Konsolenwelt gibt es schon überraschend lange, selbst der legendäre VCS-Urahn von Atari versuchte sich bereits Anfang der 80er mit minimalistischen Online-Übungen. Später übernahmen die Japaner das Ruder, aber auch hier beschränkten sich die Internet-Tätigkeiten meist auf die Möglichkeit, einige Programme in die Konsole downzuloaden – Nintendo gelang es allerdings tatsächlich, beim SNES eine Handvoll Spiele zu veröffentlichen, bei denen zumindest zwei Spieler online gegeneinander antreten konnten. Der dafür zuständige 'X-Link' schaffte aber ebenso wenig den Sprung nach Europa wie der N64-Hardwareflop 64DD: Die ursprünglich zum Systemstart angekündigte Floppy- und Modemerweiterung verspätete sich selbst in Japan um mehrere Jahre und ließ insbesondere in Sachen Onlinenutzung kräftig zu wünschen übrig – Nintendos sicherlich größter Misserfolg seit dem Virtual Boy. Den bislang einzigen vollwertigen Internetversuch wagte Sega mit dem inzwischen dahingeschiedenen Dreamcast: Dank Modem und Browser konnten User nicht nur online zocken, sondern auch surfen oder Mails verschicken. Allerdings blieb der ambitionierten Initiative der Massenerfolg versagt: Besonders in Europa wurde die Idee durch zahllose Schlampereien und unnötige Schikanen wie ein langsames Modem, unhandliche Browser, anfänglich vorgeschriebenen Zwangsprovider oder Inkompatibilität zu US-Zockern ausgebremst. Lediglich "Phantasy Star Online" erlangte so viel Popularität, dass es nun auch für Gamecube und Xbox erscheint.

"Das Thema Online-Spiele hat stark an Bedeutung gewonnen."

ODILE LIMPACH, GESCHÄFTSFÜHRERIN UBI SOFT DEUTSCHLAND

Ubi Soft als Multiplattform-Publisher hat bisher alle neuen Konsolen mit dem gleichen Engagement unterstützt und wird das auch in Zukunft tun. Ein wichtiger Bestandteil unserer Strategie ist es, Titel für mehrere Plattformen umzusetzen, wenn es hinsichtlich der Zielgruppe und des Spielprinzips sinnvoll ist. Einige unserer vielversprechendsten Spiele wie z.B. "Rayman 3" werden nahezu zeitgleich für alle drei Systeme erscheinen. Auch langfristig werden wir daran festhalten und alle drei Plattformen mit unseren Titeln unterstützen, zu einem Ungleichgewicht in der Anzahl der Titel für eine bestimmte Konsole kann es natürlich immer kommen. Ubi Soft verfügt über die zweitgrößte Produktionskapazität weltweit und ich bin sicher, dass wir in der nächsten Zeit noch weitere Highlights für alle drei Konsolen ankündigen können. Mit der rasanten Entwicklung des Internets in den letzten Jahren hat das Thema Online-Spiele allgemein in Deutschland sehr stark an Bedeutung gewonnen. Weltweit verfügt dieses Genre sicherlich über das größte Entwicklungspotenzial, nicht zuletzt durch die Online-Fähigkeit der neuen Konsolen. Mit dem Launch von ubisoft.com letzten Jahres hat Ubi Soft weiter in den Bereich Online-Gaming investiert und wird diesen Weg auch in den nächsten Jahren mit eigenen Entwicklungen fortsetzen. Ziel ist es, weltweit mittelfristig einen erheblichen Umsatzanteil mit Online-Spielen zu erzielen. "Myst Online" z.B. wird über das Spielportal ubi.com gespielt werden, das derzeit seine Infrastruktur weiter ausbaut, um Kunden überall auf der Welt diesen Dienst anbieten zu können – zumal er als einziger sowohl PC- als auch Konsolenspiele unterstützt!





EA steigt voll ein: Die 2003-Auflagen von "Madden NFL" und "NBA Live" gehen allerdings erst mal nur auf der PS2 online.

Microsofts Kopfhörer-Set spielt eine wichtige Rolle und soll ein Keyboard überflüssig machen

dagegen am 15. November der Startschuss. Nachdem der Internet-Auftritt weltweit identisch ausfallen soll, können wir uns anhand der dortigen Features schon ein gutes Bild der interessantesten Details machen: So bekommen Käufer des für Online-Spielspaß benötigten 'Starter Kits' einen Kopfhörer samt Mikrofon geliefert. Kommunikation ist schließlich gerade bei Teamspielen wichtig, lästiges Zusammenfuzzeln einzelner Sätze über Joypad und Bildschirmtastatur wird so bequem vermieden. Damit auch Frischlinge nicht mit Optionswust erschlagen werden, sollen alle Spiele einen Modus bieten, mit dem Ihr sofort ins Geschehen einsteigen könnt. Wer dagegen gezielter planen und zocken will, sucht sich erst Parter bzw. Konkurrenten und kann diese sogar auf einer 'Buddy-Liste' speichern: Anhand dieser erkennt Ihr bei jedem Login, ob der betreffende Kumpel gerade online ist und was er da treibt. Die angekündigten 'Xbox Live'-Titel richten sich bislang vor allem an Action- und Sportspielfreunde: Raser treten bei Rages "Lamborghini" aufs Gaspedal, Nachwuchsquarterbacks kämpfen in "NFL Fever 2003" um jedes Down. Ob der US-Nationalsport allerdings auch den Sprung nach Deutschland schaffen wird, ist fraglich. Sicher einplanbar ist dagegen das Kronjuwel des Anfangs-Lineups, nämlich "Unreal Championship": Der heiß erwartete Ego-Shooter dürfte zu den größten Onlinetrümpfen der Xbox zählen.

Xbox: Der unfreiwillige Alleskönner

DAS DÜRFTE MICROSOFT WOHL NICHT SO GEPLANT HABEN: Ähnlich wie beim Dreamcast haben sich findige Bastler die Hardware-Spezialitäten der Xbox zu eigen gemacht und eine rege Heimentwicklerszene ins Leben gerufen. Im Newsteil der letzten Ausgabe berichteten wir bereits über das Bestreben, der Konsole das Betriebssytem Linux einzupflanzen, aber auch an anderen Programmen wird bereits eifrig geschraubt – insbesondere Emulatoren für SNES, PC-Engine, Mega Drive oder Game Boy Color sind im Untergrund beliebt. Der Grund für die Popularität der Xbox in diesem Bereich liegt in der PC-nahen Architektur, die die flotte Portierung von Quellcodes erlaubt, sowie die von kreativen Köpfen ausgeheckte Möglichkeit, die selbstgebastelten Programme via Netzwerkkarte direkt auf die Konsolenfestplatte zu packen.

Über Recht und Unrecht dieser Aktionen wollen wir uns kein Urteil erlauben, aber eins steht damit fest: Egal was der Massenmarkt entscheidet, als Freakkonsole für Hobbycoder hat die Xbox von allen drei Konkurrenten das größte Potenzial.



Rages "Lamborghini" vertritt das Rennspielgenre im 'Xbox Live'-Netz – das MS-eigene "Project Gotham Racing 2" befindet sich hingegen erst im Frühstadium der Entwicklung.

Fest mit Platte

Anders geht Sony mit dem Thema Internet um, denn hier werkelt jeder Kontinent an seinem eigenen Konzept: Während die amerikanische Niederlassung bereits Ende August einen preisgünstigen Netzwerkadapter veröffentlicht

Rein damit: Beim Netzzugang der europäischen PS2 wird die Festplatte voraussichtlich Pflicht sein.

"Wer keine PS2 besitzt, verpasst derzeit die meisten Top-Titel."

MARKUS L. WIEDEMANN, GENERAL MANAGER CODEMASTERS DEUTSCHLAND

Ich sehe ganz klar die PS2 im Vordergrund. Der holprige Start hat der Konsole in keinster Weise geschadet, inzwischen stimmt der Preis und das Software-Angebot ist konkurrenzlos gut. Wer keine Playstation 2 besitzt, der verpasst derzeit die meisten Top-Titel. Außerdem ist der Name Playstation fest in den Köpfen der Konsumenten verankert. Wer Playstation verlangt, meint Videospiele. Ob danach nun Xbox oder Gamecube kommen, lässt sich nur sehr schwer beantworten, den Status einer echten Alternative werden beide Konsolen wohl nicht erreichen.

Im Moment hält sich der Support in Sachen Xbox und PS2 die Waage. Auf dem Gamecube starten wir erst 2003, da wir mir der Entwicklung schlicht und einfach später begonnen haben. Unsere erfolgreichen Brands wie z.B. "Colin McRae" oder "DTM Race Driver" werden dann ab 2003 für alle drei Plattformen veröffentlicht. Ein PS2-Alleingang ist also nicht zu erwarten.

Solange die Technik für Online-Spiele noch nicht wirklich reif ist, wird sich die Entwicklung dafür auch weiterhin schwer tun. Wir werden sehen, mit welchem Engagement Nintendo, Sony und Microsoft die Technik bzw. deren Ausbau vorantreiben. Markige Sprüche gab es bisher genug, warten wir nun ab, was tatsächlich passiert.

Im Moment ist dieses Thema für uns noch nicht relevant. Wir sind gerade dabei, im PC-Sektor mit "Dragon Empires" erste Erfahrungen zu sammeln. Eines ist allerdings klar: Titel, die im Moment in die Entwicklungsphase gehen, lassen sich alle mit dem Begriff Online in Verbindung bringen. "DTM Race Driver" wird auf dem PC Online-fähig sein – wieso also nicht auch eines Tages auf Xbox und der PS2?

Die deutschen Verantwortlichen im Gespräch


Manfred Gerdes, Geschäftsführer Sony Computer Entertainment Deutschland

"Wir versprechen nicht mehr, als wir auch halten können."

? Mit welchen Erwartungen starten Sie in das kommende Weihnachtsgeschäft? Wird es spezielle Werbe- oder Sonderaktionen geben?
Wir gehen sehr zuversichtlich in die kommende Saison, zumal sich ab September sicherlich das Kaufverhalten verändern wird. Was den Punkt Werbeaktivitäten und Aktionen angeht, ist es heute noch zu früh um darüber zu sprechen. Soviel sei gesagt – auf der Games Convention werden wir unsere Strategie darstellen, die sich im Kernpunkt auf eine Fülle von Softwarehighlights stützt.

? Wird die zukünftige Marketingtätigkeit auf spezifische Zielgruppen und -medien ausgerichtet?
Gerade die Leser Ihres Magazins gehören zu der spezifischen Zielgruppe, die uns sehr am Herzen liegt. Natürlich sprechen wir auch den erweiterten Kreis von potenziellen Videogamern an, in dem wir neben speziellen Marketingkampagnen auch eine differenzierte Medienauswahl treffen.

? Wie würden Sie einem Spieler speziell unter dem Aspekt der Zukunftsorientierung erklären, weshalb er Ihre Konsole denen der Konkurrenz vorziehen sollte?
PlayStation steht für Innovation und Weiterentwicklung; bedeutungsvoll ist hier die Abwärtskompatibilität der PS2, die auch für die PS3 greifen wird – wir werden immer das größte Spielportfolio haben. Auch die Angebote sind wesentlich attraktiver mit Zubehör- und Softwarebundles inklusive Hardware und der Platinum-Serie. Verbunden mit unserer Online-Strategie ist PlayStation das Produkt mit den vielfältigsten Variationsmöglichkeiten.

? In den USA startet diesen Herbst bereits der Online-Zugang für PS2 – wie weit sind die Pläne für den deutschen Markt vorangeschritten?
Die Pläne sind fertig und der endgültige Starttermin sowie unsere strategische Ausrichtung wird auf der Games Convention Leipzig Ende August bekannt gegeben.

? Was macht Sie zuversichtlich, dass Ihre Internet- und Onlineangebote bei den Spielern mehr Erfolg haben werden als die gescheiterten Sega-Bemühungen?
Wir versprechen nicht mehr, als wir halten können und vergessen niemals, dass wir in erster Linie Games vermarkten und nicht eine Onlinestrategie. Wenn wir die Themen verbinden und gute Offline-Games auch online gespielt werden können, ist das doch besser, als wenn man eine tolle Technologie verspricht, am Ende des Tages aber dieses Versprechen weder über die Netzanbindung, noch über das Spielportfolio einlösen kann.

? Sehen Sie in der alleinigen Konzentration auf Breitband-Zugänge keinen größeren Nachteil?
Sehen Sie einmal dieses Beispiel: Welchen Vorteil hat ein ICE auf einer normalen Eisenbahnstrecke, die maximal für einen IC ausgelegt ist? Keinen, da Sie die neue Technologie nicht ausnutzen können. Jetzt stellen Sie sich vor, ein User mit einem schnellen Zugang spielt mit einem User mit langsamen Anschluss – das ist nur frustrierend und es geht viel Spielspaß verloren. In Deutschland gibt es bereits heute ca. 2,5 Millionen hauptsächlich privat genutzte DSL-Anschlüsse. Wir bieten doch keine 40GB-Festplatte an, auf die kaum jemand etwas speichert, nur weil die Übertragungszeiten im Netz so langweilig sind. Online muss aus unserer Sicht so schnell funktionieren wie das Wechseln eines PS2-Spiels in der Konsole – und dafür brauchen wir Datenautobahnen und keine Feldwege.


Axel Herr, Geschäftsführer Nintendo Deutschland

"Wir haben gegenüber den Konkurrenten einen klaren Vorteil."

? Mit welchen Erwartungen starten Sie in das kommende Weihnachtsgeschäft? Wird es spezielle Werbe- oder Sonderaktionen geben?
Bei Nintendo wird das Weihnachtsgeschäft seit jeher ganz groß geschrieben. Kids, Teens, junge Erwachsene, Junggebliebene können sich auf eine Serie eindrucksvoller Gamecube-Titel freuen. Diese werden die nächsten Monate vor allem durch klassische Werbung und PR sowie Aktionen im Handel gestützt. Zusätzlich sind wir als Sponsor an Veranstaltungen wie "The Dome" beteiligt, unsere Promotion-Teams werden bei vielen großen Events vor Ort sein.

? Wird die zukünftige Marketingtätigkeit auf spezifische Zielgruppen und -medien ausgerichtet?
Spielen ist eine Frage der Einstellung und nicht des Alters! Mit dem erfolgreichen GBA-Launch ist es uns gelungen, die bisherige Nintendo-Zielgruppe zu erweitern. Im Übrigen ist es doch so, dass sich Menschen heute über ihre Freizeitmuster definieren und nicht nur über ihr Lebensalter. Demnach zielen wir mit unserem Marketing auf Freizeit- und Affinitätsgruppen und nicht auf Altersgruppen.

? Wie würden Sie einem Spieler speziell unter dem Aspekt der Zukunftsorientierung erklären, weshalb er Ihre Konsole denen der Konkurrenz vorziehen sollte?
Nintendo ist einer der ältesten Videospielanbieter der Welt, im Gamecube steckt die gesamte Erfahrung aus all den Jahren. Er ist eine reine Spielkonsole, somit konzentriert sich seine ganze Power auf diese Eigenschaft. Wir haben starke Charaktere wie Mario oder Donkey Kong, die eine große Fangemeinde ansprechen und Nintendo-exklusiv sind. Titel wie "Eternal Darkness" oder "Resident Evil" werden auch den letzten Kritiker überzeugen, dass Nintendo interessante Spiele für alle Ziel- und Altersgruppen bietet. Was die Hardware angeht, sind wir mit einem Anschluss für Breitbandadapter und dem Wavebird-Controller perfekt gerüstet. Ein entscheidender Faktor wird aber immer der Spielspaß sein – und da ist Nintendo ganz weit vorne.

? Der Gamecube besitzt die nötigen Schnittstellen für einen Online-Betrieb – wieso verzichtet Nintendo selbst völlig auf Spiele mit Online-Unterstützung?
Zurzeit machen wir uns noch keine Gedanken um Spiele mit Online-Unterstützung. Das muss aber nicht heißen, dass wir so etwas nicht in Zukunft tun werden. Es gibt für den Gamecube noch kein auf den Massenmarkt ausgerichtetes Konzept, um Online Gaming in den nächsten Monaten umzusetzen. Bis es soweit ist, konzentrieren wir uns auf das, was wir am besten können – die Umsetzung fantastischer Videospiel-Konzepte.

? Was macht Sie zuversichtlich, dass Videospieler den e-Reader oder den GBA-Link zum Gamecube reizvoller finden werden als die Onlinepläne der Konkurrenz?
Der Card-e-Reader und die Linkfähigkeit sind als separate Themen zu den Online-Aktivitäten zu betrachten. Die Tatsache, dass wir dies noch zusätzlich anbieten, zeigt aber, dass wir gegenüber den Konkurrenten einen klaren Vorteil haben. Denn wir sind der einzige Videospielanbieter, der diese Funktionen aufweist.

? Ist die Konzentration auf diese eher auf die junge Zielgruppe ausgerichteten Gimmicks kein Nachteil für Nintendo in puncto erwachsener Kundschaft?
Nein, im Gegenteil. Es bestätigt Nintendos Markenversprechen, für jede Zielgruppe – egal wie alt – das entsprechende Produkt bereit zu halten.


Boris Schneider-Johne, PR & Event Manager Microsoft Deutschland

"Wir werden an Weihnachten das Duell mit dem Gamecube gewinnen."

? Mit welchen Erwartungen starten Sie in das kommende Weihnachtsgeschäft? Wird es spezielle Werbe- oder Sonderaktionen geben?
Natürlich gibt es Aktionen, die aber von den Spielen getrieben werden sollen. Gerade zu "Blinx" und "Splinter Cell" werden wir eine Menge bieten. Wir erwarten ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem Gamecube, das wir aber gewinnen werden. Und Sonys Vorsprung wird schrumpfen.

? Wird die zukünftige Marketingtätigkeit auf spezifische Zielgruppen und -medien ausgerichtet?
Wir werden sicher nicht mehr einfach nur Xbox bewerben – wichtiger ist es, Spiele zu zeigen, die es so nur auf Xbox gibt, um damit indirekt das System zu unterstützen. Und da ist für jedes Spiel eine andere Plattform wichtig: Nicht alles eignet sich fürs Fernsehen, Werbung für einen Shooter in einer Familienzeitschrift ist auch nicht sinnvoll. Außerdem werden wir auf vielen Events sein, bei denen man Xbox ausprobieren kann – denn wer einmal den Qualitätsunterschied gesehen hat, will nicht mehr zurück.

? Wie würden Sie einem Spieler speziell unter dem Aspekt der Zukunftsorientierung erklären, weshalb er Ihre Konsole denen der Konkurrenz vorziehen sollte?
Wieso Festplatte als Zusatz nachkaufen oder mieten? Ist in Xbox gleich drin. Multi-Plattform-Titel sehen auf Xbox am besten aus, Spiele wie "Blinx" sind einfach nur auf Xbox möglich. Xbox ist der beste Konsolen-DVD-Player, das sagen auch angesehene Testmagazine aus dem Videobereich. Nintendo wie Sony liefern nur Rumpf-Konsolen aus, die man für Online aufrüsten soll. Aber solche Erweiterungen haben noch nie funktioniert: 32X oder 64DD sind der beste Beweis, dass nur Hardware, die jeder Spieler hat, auch von Programmierern genutzt wird. Nur bei Xbox hat jeder Festplatte und Breitband-Anschluss.

? In den USA startet diesen Herbst bereits der Online-Zugang für die Xbox – wie weit sind die Pläne für den deutschen Markt vorangeschritten?
Sofern im europäischen Beta-Test im Herbst kein neues technisches Problem auffällt, wird auch in Deutschland noch vor Weihnachten der 'Xbox Live'-Dienst starten. Die Server sind schon installiert, die Software fast fertig, es kommt also nur darauf an, dass keine Probleme mit den Online-Anschlüssen auftauchen. Mehrere tausend Spieler werden das schon bald ausprobieren können.

? Was macht Sie zuversichtlich, dass Ihre Internet- und Onlineangebote bei den Spielern mehr Erfolg haben werden als die gescheiterten Sega-Bemühungen?
Weil unser System tatsächlich funktioniert und ein vernünftiges Kostenmodell hat. Sega testete sein System nie beim Endkunden in Deutschland, da klappte dann schon die Einwahl nicht. 'Xbox Live' rechnet nicht nach Minuten ab oder braucht ein neues Provider-Abo, da es mit jedem vorhandenen Breitband-Anschluss funktionieren soll.

? Sehen Sie in der alleinigen Konzentration auf Breitband-Zugänge keinen größeren Nachteil?
'Xbox Live' ist eine Autobahn und keine Landstraße, auf der ein Mähdrescher das Tempo für die ganze Kolonne ausbremst. Viele Spielkonzepte sind nur mit Breitband vernünftig möglich; wenn wir mit Modem und ISDN anfangen würden, müssten alle Spiele Schmalband-kompatibel sein und sich so unnötig einschränken. Außerdem gibt es in Deutschland nur auf Breitband-Netzen echte Flat Rates, ohne die Online-Spielen sehr schnell sehr teuer würde.

haben sollte, der neben Breitband- auch Modemnutzung erlaubt, und die angekündigten Spiele allesamt ohne Festplatte auskommen, hält sich Sony Deutschland mit konkreten Informationen zurück. Erst zur Games Convention soll hier Genaueres bekannt werden, lediglich die Beschränkung auf ausschließliche Breitband-Unterstützung steht bereits fest. Wir gehen allerdings davon aus, dass hierzulande ähnlich wie beim japanischen Vorbild zu Werke gegangen wird: Dies würde bedeuten, dass die 40GB-Festplatte für den Internetzu-

"Das Internet wird weit mehr als ein Trend werden."

LARS WINKLER, MARKETING DIREKTOR EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND

Die drei Systeme haben allesamt Aussicht auf Erfolg, die PS2 derzeit einen überwältigenden Marktanteil. Die Historie der Playstation wird deshalb zusammen mit Exklusivdeals wie "Tomb Raider" und "Grand Theft Auto" diese Position untermauern. Auf die PS2 zu setzen, ist eine sichere Bank. Die Xbox ist eine technisch herausragende Konsole und hat es allein aufgrund dieser Qualitäten verdient, einen adäquaten Marktanteil zu erzielen. Die Fans von Nintendo werden, ähnlich wie bei Sony, immer auf diese Konsole setzen, der langfristige Erfolg des Gamecube scheint sicher zu sein. Insofern sollte man fairerweise kein abschließendes Urteil abgeben, denn alle drei Konsolen verfügen über zeitgemäße und grandiose Features. Das Weihnachtsgeschäft 2002 wird eine erste Tendenz aufzeigen.
Eidos Interactive setzt immer auf alle starken Konsolengenerationen. So haben wir für die PSone entwickelt, waren stärkste Third Party für Segas Dreamcast und wir werden auch für alle anderen Systeme entwickeln. Aufgrund der unterschiedlichen langen Marktzugehörigkeit sind wir derzeit eher PS2-lastig. Klar, die Konsole gibt es nunmal länger und die Entwickler wissen inzwischen besser, wie sie aus der Hardware noch mehr herausholen können.
Wir sind für Onlinespiele bereit, wenn die Hardware und die Verfügbarkeit bereit ist. "Timesplitters 2" stellt dafür ein sehr gutes Beispiel dar: Diesen Titel haben wir für die Online-Komponente entwickeln lassen (Anm. der Redaktion: Dieser Titel bleibt offline, siehe S. 39). Das Internet wird aber weit mehr als ein Trend werden. Ich bin mir sicher, dass zukünftig auch Konsoleros das Gaming 24/7 Online nutzen möchten.



Vorteil USA: Nordamerikanische Sony-Jünger gehen mit diesem Netzwerkadapter bereits Ende August online

gang zwingend benötigt wird, möglicherweise als Leihgabe des Providers gegen eine Monatsgebühr. Anders als Microsoft sieht Sony zudem vor, den verfügbaren Speicherplatz kräftig mit Material zu füllen: Standard-USB-Zubehör für eifriges Surfen lässt sich problemlos an die PS2 anstecken, konzerneigene Inhalte wie herunterladbare Filme, Videos und Musikstücke nutzen die Multimediamöglichkeiten aus. Spieletechnisch erwartet Sony-Zocker ein spannendes Lineup: Ob das zusammen mit einem Headset erscheinende und von "Counterstrike" inspirierte "Socom: U.S. Navy Seals" in Deutschland an den Start gehen wird, ist wohl eher fraglich. Ganz sicher kommen aber auch heimische Helden irgendwann in den Genuss von Squares Mammutprojekt "Final Fantasy 11", das den Einzug der seit einigen Jahren bei den PC-Kollegen höchst populären MMORPGs (Massive Multi Online Role Playing Game) einleutet. Sega-Fans mögen zwar nicht ganz zu Unrecht darauf hinweisen, dass der Dreamcast-Titel "Phantasy Star Online" schon seit langem das Gleiche leistet, doch stimmt diese Aussage nur halb: Hier seid Ihr schließlich außerhalb der Lounges maximal in Vierergruppen unterwegs und habt praktisch keinen Kontakt mehr mit anderen Helden – komplett freie Kommunikation und nahezu unbegrenzte Handlungsspielräume wie etwa bei "Dark Age of Camelot" (PC) oder "Everquest" (vom dem auch eine PS2-Umsetzung in Arbeit ist) gab es noch nicht. Bis wir allerdings tatsächlich hierzulande als mystische Avatare durch Wald und Wiesen streifen, dürfte noch einige Zeit ins Land ziehen: Square kämpfte beim Japan-Start mit heftigen Hardware- und Spielablaufsproblemen, so dass wir vermutlich erst auf eine ordentliche Fehlerbereinigung warten müssen, bis westliche Gefilde an der Reihe sind.



Ambitioniert und kompliziert: "Final Fantasy 11" ist das erste richtige MMORPG für Konsolen – bis Squares Mammutprojekt in Europa erscheint, werden hoffentlich alle Fehler und Probleme behoben sein.

Röhrengucker

So vielversprechend die Online-Pläne von Sony und Microsoft auch klingen, es gibt einige Hürden, die für einen Erfolg genommen werden müssen: Größtes Problem könnte für potenzielle Internet-Zocker wohl der Verzicht auf eine Modem- und ISDN-Unterstützung sein. In der Theorie bietet DSL tatsächlich ausschließlich Vorteile wie schnelle Datenübertragung und Flatrate-Möglichkeiten, doch in der Praxis werden diese für viele Interessenten gar nicht nutzbar sein. Mit rund 2,5 Millionen deutschen DSL-Nutzern ist zwar eine solide Basis geschaffen, aber wer z.B. das Pech hat, in einem Landstrich zu wohnen, der aus technischen oder wirtschaftlichen Gründen keinen Breitband-Anschluss ermöglicht, sieht eben in die Röhre. Des Weiteren stellt sich die Frage der laufenden Kosten, die aus der Onlinenutzung entstehen: Wird es eine monatliche Grundgebühr geben, die dann alle Online-Spielereien abdeckt oder werden z.B. für komplexe MMORPGs auch noch Extraabgaben fällig? Während sich das Löhnprinzip auf dem PC-Markt durchgesetzt hat, sind Konsolenzocker traditionell und besonders in Deutschland wohl weniger bereit, sich nach dem Spielekauf noch regelmäßig von weitere Euros zu trennen.

Familienbande

Keine Sorgen macht sich derzeit Nintendo rund um diese Thematik: Zwar bietet der Gamecube an der Unterseite Anschlussmöglichkeiten für potenzielle Internetnutzung, doch der japanische Gigant hat vorerst noch kein Interesse am Einstieg ins WWW. Mit "Phantasy Star Online" dürfen zwar auch Würfelhelden ins Netz, doch das geschieht erst mal über Drittherstellerbemühungen. Big N setzt ganz auf 'Connectivi-



Statt auf elektronische Medien zu setzen, vermittelt Nintendo neue Daten via Pappkärtchen.

Und was kommt dann?

OBWOHL DIE HEUTIGE KONSOLENGENERATION gerade auf die Blüte ihrer Lebenszeit zustrebt (PS2) oder gar erst am Anfang steht (Xbox und Gamecube), wird in den Chefetagen der Konzerne schon deutlich langfristiger geplant: Sowohl Sony als auch Microsoft werkeln bereits an den Plänen für eine PS3 bzw. Xbox 2, die etwa 2005 im direkten Clinch liegen. Während über die Microsoft-Planungen bislang noch wenig konkrete Informationen zu hören sind, klingen die Sony-Vorhaben äußerst ambitioniert: So soll die PS3 endgültig mehr als nur eine Videospielkonsole und zur echten Multimediaschnittstelle werden, mit der die Anwender praktisch alles an einem Gerät erledigen können. Als anvisiertes Ziel soll die Rechenleistung unglaubliche 1.000 mal höher ausfallen als bei der PS2, deren Spiele aber dennoch wieder kompatibel sind. Möglich macht soll das alles der neuentwickelte 'Cell'-Chip von IBM, der es sogar potenziell erlauben soll, aufwändige Berechnungen z.B. via Internet auf mehrere angeschlossene Systeme zu verteilen – klingt heute noch arg futuristisch, aber auf jeden Fall äußerst spannend.

Ob Nintendo aus dem Duell wieder einen Dreikampf machen wird, ist nicht mal sicher: Der neue Boss Satoru Iwata verblüffte die Fangemeinde mit lauten Überlegungen, nach dem Gamecube womöglich keine weitere neue Konsole zu entwickeln, sondern das Augenmerk ähnlich wie Sega nur auf die Software-Entwicklung zu legen. Leisten könnte es sich der Mario-Konzern wohl durchaus, zumal das Handheld-Monopol kaum gefährdet scheint – wir halten es dennoch für unwahrscheinlich, dass die Japaner am Ende nicht doch wieder der Ehrgeiz packt und sie mit einem Gamecube-Nachfolger erneut kräftig mitmischen.

"Online-Gaming ermöglicht ein phantastisches Spielerlebnis."

ACHIM KÜRTEN, MARKETING DIREKTOR THQ ENTERTAINMENT DEUTSCHLAND

Wir sind nach wie vor fest davon überzeugt, dass alle drei Konsolen am Markt erfolgreich operieren werden. Zwar wird es im Grad des Erfolges länderspezifische Unterschiede geben, doch bestehen werden sie alle. Übrigens wäre es das erste Mal, dass sich drei Gamekonsolen parallel am Markt etablieren, während es in der Vergangenheit immer nur zwei Systeme geschafft haben.

Wir orientieren uns an den Anforderungen des Marktes bzw. den Präferenzen der Spieler. Schließlich sind es die Gamer, für die wir arbeiten und die unseren Erfolg als Publisher maßgeblich bestimmen. THQ wird seiner Strategie, alle drei Plattformen mit hochwertigen Spielen sowohl systemübergreifend als auch exklusiv zu bedienen, weiter treu bleiben.

Wir wissen, dass es eine Fangemeinde für Online-Gaming gibt, deren Größe in den kommenden Jahren stark zunehmen wird. Basis hierfür müssen aber nicht die Spiele als solches, sondern die Verbreitung der Breitbandtechnologie in Europa sein. Es gibt zu diesem Thema optimistische und skeptische Studien, letztere sehen sich durch die vor kurzem von der Telekom bekannt gegebenen Einschränkung im Ausbau von T-DSL bestätigt.

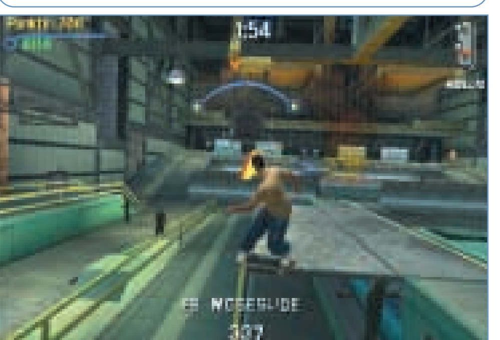
Fakt ist, dass Online-Gaming ein phantastisches Spielerlebnis ermöglicht, welches zukünftig immer breitere Schichten der Spielergemeinschaft in den Bann ziehen wird. Ob dies in einem, drei oder fünf Jahren der Fall sein wird, ist heute schwierig einzuschätzen. Wir freuen uns jedenfalls auf diese Zukunft, die mit 'Xbox Live' ja schon in Kürze weiter Form annehmen wird. THQ wird mit Sicherheit diese Entwicklung intensiv weiterverfolgen und über seine Spiele aktiv mitgestalten wollen.



Ausnahme von der Regel: Mit "Phantasy Star Online" kommen selbst Gamecube-Besitzer ins Netz.



Zu früh gefreut: Ursprünglich mit Online-Modus angekündigt, bleibt "Timesplitters 2" nun doch offline.



"Tony Hawk 3" war bereits Internet-fähig, bloß hatte kaum jemand ein PS2-Modem.

ty', meint damit aber etwas anderes: Nicht die Verbindung zur Außenwelt wird hier symbolisiert, sondern die mit GBA und anderen Hardware-Extras. Durch die soliden Abverkäufe des Handhelds sind dafür bereits gute Grundbedingungen geschaffen: Stöpselt man die beiden Konsolen zusammen, tun sich zahlreiche Möglichkeiten auf, die Sega bereits mit seiner VM-Memory-Card nutzen wollte – wenngleich wenig erfolgreich. Die Nintendo-Variante fällt da schon vielversprechender aus: So dient der Hosentaschenwinzling beim für nächstes Jahr geplanten "Roll-O-Rama" dank Bewegungssensoren der intuitiven Steuerung einer Kugel durch ein Labyrinth. Bei der angekündigten "Donkey Kong"-Neuauflage bastelt Ihr indes bequem auf der Heimkonsole eigene Levels, die dann ins Handheld wandern. Auch kommende Top-Titel wie "Zelda" versprechen einen innovativen Einsatz dieser Verbindung. Originell und vor allem auf Anhänger der immer noch grassierenden Sammel- bzw. Spielkartenwelle gemünzt ist der Card-e-Reader: Mit diesem lest Ihr spezielle Strichcodes in den GBA ein, die z.B. frische Daten und Extras für Rollenspielcharaktere oder sogar ganze Spiele wie "Game & Watch"- und NES-Klassiker beinhalten können.

Steckverbindung ahoi: Allerdings geht kein Modem an den Gamecube, sondern der GBA.



Datenfernübertragung nach Nintendo-Art: Das neue 'Wavebird'-Pad nutzt Funktechnologie, um lästige Kabel zu eliminieren.

Das klingt alles spaßig und unterhaltsam, hat aber auch ein paar kleinere Haken: Ob sich die mit "Resident Evil" oder "Eternal Darkness" geköderte erwachsene Kundschaft tatsächlich für diese voraussichtlich eher beim jüngeren Publikum ankommenden Einsatzmöglichkeiten begeistern wird, erscheint fraglich. Und mit dem Online-Potenzial der Konkurrenz können (und wollen) diese putzigen Extras sicher nicht mithalten.

Wie Ihr seht, die Zukunft bleibt spannend. Lassen wir uns überraschen. *us*



Ob das "Socom"-Headset auch bei anderen PS2-Internetspielen genutzt wird, ist noch offen.

Für wen ist was ideal? Das `Krieg der Konsolen´-Fazit:

HARDWARE 52
SOFTWARE 31
GESAMT 83

DER ALLROUNDER: Wer bereits heute gut und vor allem mit großer Auswahl spielen will, kommt an Sonys PS2 nicht vorbei. Zwar steht die inzwischen rund zwei Jahre alte Konsole speziell in Sachen technisches Potenzial naturgemäß etwas im Schatten der jüngeren Konkurrenten, doch das Manko wird durch die gewachsene Programmiererfahrung bislang gut wett gemacht: Derzeit gibt es noch wenige Multiformat-Spiele, die auf der PS2 wirklich spürbar schwächer ausfallen. Zudem wuchert die Sony-Konsole mit einem dicken Plus in Sachen Angebot: Für jeden Geschmack lässt sich etwas finden, Nischenzocker oder Rollenspieler sind hier bislang klar am besten aufgehoben. In Sachen Spielenachschub wird sich die Situation auf absehbare Zeit nicht ändern, PS2-Besitzer müssen keine tristen Zeiten befürchten. Auch die Online-Zukunft ist vielversprechend, doch hier gilt es, die nötigen Ausgaben zu berücksichtigen: Wer ins Netz will, muss einige Euros für Netzwerk, Festplatte & Co. investieren.

HARDWARE 50
SOFTWARE 27
GESAMT 77

DER EXKLUSIVE: Steht an der Spitze Eurer Wunschliste nicht der Luxus, für jeden erdenklichen Geschmack ein Spiel finden zu können, könnte der Gamecube das Gerät Eurer Wahl sein. Nintendo hält es traditionell mit der Maxime 'Qualität statt Quantität' und vertraut vor allem auf den überschaubaren und erlesenen Stall seiner Exklusivtitel: Wer mit der (zugegeben oft auch spürbar in Richtung Kinderfreundlichkeit getrimmten) Heldenschar rund um Mario, Link oder Fox McCloud auf virtuelle Abenteuer gehen mag und sich am stellenweise dünnen Angebot nicht stört, bekommt erstklassige Unterhaltung präsentiert. Außerdem gibt's diesmal auch Bemühungen um erwachsenere Kost, wie z.B. die exklusive "Resident Evil"-Lizenz beweist. Lediglich an globale Vernetzung brauchen Nintendo-Anhänger (noch) nicht zu denken: Die weite Welt des Internets steht nicht auf dem Programm, dafür eignen sich GBA-Link oder Card-e-Reader immerhin prima für das Kind im Manne...

HARDWARE 54
SOFTWARE 23
GESAMT 77

DER POTENZPROTZ: Auch wenn jeder mit Windows aufgewachsene Zocker unwillkürlich ein Microsoft-Feindbild aufgebaut haben dürfte – die Xbox ist zweifellos der Konsolenvertreter mit der aktuell stärksten Technologie unter der Haube. Nach dem (trotz durchaus überzeugenden Software-Lineup) dezent misslungenen Start im Frühjahr und einem kleinen Sommerdurchhänger in Sachen herausragende Spiele rüstet sich der schwarze Koloss für die Offensive zum Weihnachtsgeschäft. Dickstes Plus neben der stetig steigenden Fremdherstellerunterstützung und dem wachsenden Hobbyentwickler-Interesse ist die zukunftsweisende Tatsache, dass in der Xbox eigentlich schon alles drinsteckt, was aufgeschlossene Zocker brauchen: Um ins Internet zu kommen, sind mit eingebauter Festplatte und Breitbandadapter praktisch sämtliche Voraussetzungen bereits implementiert, das durchdachte 'Xbox Live'-Konzept verspricht (hoffentlich) problemlosen Onlinespaß.

Alles im Plan

Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 7

Kann "Project Ego" als ein Spiel, an dem Peter Molyneux beteiligt ist, pünktlich fertig werden? Wir bezweifeln es...

Bei Big Blue Box sind wir in gewisser Weise stolz auf etwas, das wir als 'kreatives Chaos' empfinden.

Wir mögen das Gefühl, dass der stete Ideenfluss von den hier arbeitenden Leuten die Ursache für eine Evolution des Spiels in etwas frisches und originales ist. Es ist eine aufregende Erfahrung, dass uns jederzeit eine Laune des Spieldesigns in unerforschte Sphären entführen könnte.

Es reicht wohl zu sagen, dass solcherlei Attitüde absolut hundertprozentig jedem Publisher die Furcht in beide Pobacken schießen lässt. Darüber hinaus – wenn wir wirklich ehrlich zu uns selbst sind – ist dieser chaotische Ansatz heutzutage keine Art mehr, Spiele zu entwickeln. Wenn Du Millionen Pfund ausgibst und 25 Leute beschäftigst, deren Lebensumstände davon abhängen, dass Dein Spiel wirklich fertig wird, dann musst Du einfach ein bisschen mehr Struktur in Deinen Ansatz bringen. Einfach gesagt macht ein Projekt ohne Plan ungefähr genausoviel Sinn wie ein Banjo ohne Saiten.

Und hier kommt folgende Tätigkeit ins Spiel:

ZEITPLANUNG

Allein dieses Wort lässt uns einen Schauer durchs Rückgrat fahren. Für den Laien klingt es möglicherweise nicht wie das stinkendste, böseste, schwärzeste Stück anales Treibgut, das der Herr der Finsternis höchstselbst jemals herausgedrückt hat, aber glaubt uns – so ist es. Die meisten Publisher heutzutage haben eine sehr genaue Vorstellung vom Detailgrad, den sie in Projektplänen sehen wollen, und das kann zum absoluten Alptraum werden.

Um das zu verstehen, solltet Ihr Euch einfach überlegen, was ein detaillierter Zeitplan alles beinhalten kann. Grundsätzlich nimmst Du Deine Entwicklungsdauer – sagen wir zwei Jahre. Du rechnest das in Arbeitstage um – etwa 520. Dann zerlegst Du Dein Spieldesign in die Arbeiten, die erledigt werden müssen; all die Texturen, Meshes, Levels, Codes, Animationen, Sounds usw. Dann – und jetzt kommt der lustige Teil – nimmst Du 25 Angestellte und versuchst vorherzusagen, welchen Arbeitsschritt jeder einzelne erledigen wird, an jedem der kommenden 520 Entwicklungstage. Schlimmer noch: Jedes Mal, wenn Du vom Plan abweichst (gewöhnlich alle zwei Wochen), musst Du das Ganze nochmal machen.

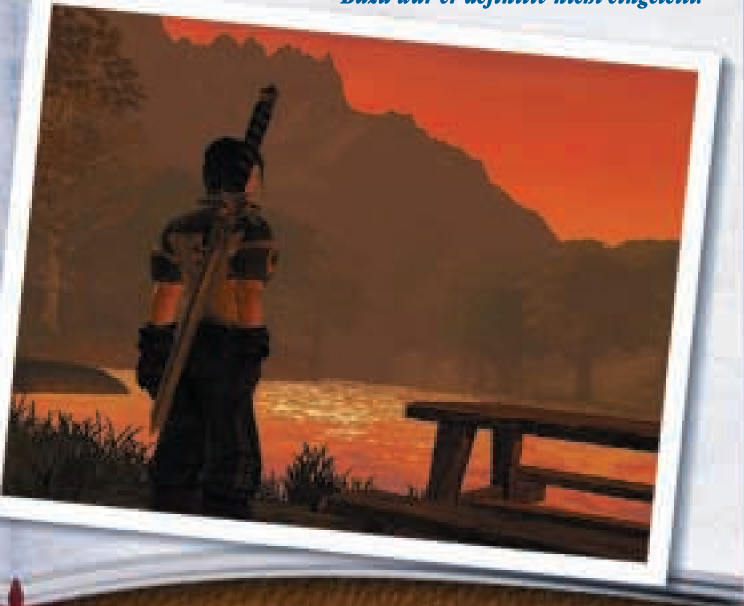
Als Job rangiert das wirklich gleich neben Gebrauchtkondom-Recycling.

"Gianni", müssten wir sagen, "den dritten Mittwoch im April nächsten Jahres wirst Du an der 'Alte Frau erntet Getreide'-Animation arbeiten." So wäre es zumindest, wenn man nicht zutiefst entnervt würde von den offensichtlich verfluchten und fruchtlosen Versuchen, jede noch so winzige Aufgabe vorzuplanen – aus Millionen, die ein anständiges Spiel ausmachen.

Dankenswerterweise läuft das Leben für uns nicht ganz so. Wir sind stetig dankbar für das Verhältnis zu unserem Publisher, das uns bislang eine vernünftige Balance zwischen sensibler Planung und nötiger Flexibilität erlaubte. Auf der einen Seite haben wir genug detaillierte Pläne, um zu wissen, welche Features des Spiels gerade fertig werden, auf der anderen können wir immer noch unsere kreativen Säfte fließen lassen.

Dieser Ansatz wirkt sich auf die Gesamtqualität eines Spiels viel positiver aus als das strenge Festhalten an vordefinierte Pläne. Letzte Woche kam Dene beispielsweise mit der Idee des 'Aufschneidens' an, wo Du Dich mit Deinem Helden in die Stadtmitte stellst und prahlst, wie brillant Du Deinen nächsten Auftrag erledigen wirst. Erfüllst Du diesen wirklich erfolgreich, wird sich Dein Ruhm in ganz Albion signifikant erhöhen. Aber: Wenn Du versagst, dann wirst Du eine Ewigkeit ein Niemand sein. Dies ist eine nette kleine Idee, eine von hunderten netter kleiner Ideen, die wir für das Spiel hatten. Wenn wir uns jedesmal bei einem coolen Einfall wie diesem hinsetzen müssten, um zu planen, welche Texturen, Sounds, Animationen etc. wir zu implementieren hätten, und von wem und wann, dann hätten wir schnell damit aufgehört, mit coolen Ideen anzukommen. Das geschieht glücklicherweise nicht, und jetzt haben wir mehr coole Einfälle, als wir wahrscheinlich jemals in einem Spiel unterbringen können.

Interessant genug, dass letzte Woche einer unserer Grafiker beschloss, sich von einer Waschmaschine erdrücken zu lassen, wobei ihm drei Rippen und seine beiden Hände gebrochen wurden und sich sein Augenbrauen-Piercing in die linke Schläfe bohrte. Dazu war er definitiv nicht eingeteilt.





BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Erste Termine: Square kehrt auf Nintendo-Konsolen zurück

Darauf mussten Square-Fans mit Nintendo-Neigung lange Jahre warten: Dass sich die Beziehung zwischen den beiden Spielefirmen in den vergangenen Monaten wieder normalisiert hat, durften wir schon öfters vermelden – nun gibt es aber erste handfeste Informationen zu Titeln und Terminen von Square-Produkten auf Gamecube und GBA.
Gleich fünf Handheld-Spiele hat Square diesen Monat offiziell angekündigt: Ein "Secret of Mana"-Nachfolger, der in Japan im Frühjahr 2003 erscheinen soll, ist gerade beim Team Brownie Brown (die Kreativen hinter der Original-Serie) in der Mache. Hinzu kommen ein "Chocobo"-Titel, "Final Fantasy Tactics" (Veröffentlichung bereits in diesem Winter), "Final Fantasy 3" und "Final Fantasy Crystal Chronicles".

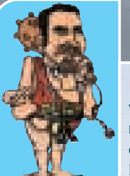

Square kehrt zurück: Ein Held aus "Final Fantasy Crystal Chronicles" für den Gamecube.

Letzteres soll mit einem gleichnamigen Titel verlinkbar sein, der für den Gamecube in Arbeit ist. "Crystal Chronicles", das für Frühling 2003 geplant ist, wird ein Action-RPG sein, das "Secret of Mana"-artige Kämpfe bieten soll. Mehr als diese spärlichen Infos gibt es leider noch nicht – bislang existiert nur ein kurzes Werbefilmchen von dem Titel. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Fälscher favorisieren Nintendo

Laut Zahlen der EU sind nachgemachte Nintendo-Produkte die Renner unter Kriminellen, die Waren nach Europa schmuggeln. Vom gesamten Spielzeug, das 2001 an den Grenzen beschlagnahmt wurde, machten gefälschte Nintendo-Artikel 48% (insgesamt über 750.000 Stück) aus. Laut einem EU-Offiziellen handelt es sich dabei nicht nur um primitive Pikachu-Kopien, auch Spielekonsolen hat man gefunden. Sony und Microsoft wurden von den Fälschern weitgehend verschont. Während in der Kategorie Unterhaltungssoftware und Spielzeug die Menge aufgebrachter Schmuggel-Güter um 77% geringer als im Vorjahr ausfiel, verdreifachte sich die Beschlagnahme elektronischer Geräte (eine Kategorie, bei der gefälschte Nokia-Produkte unangefochten an der Spitze stehen).

NACHGEHAKT



UNZÄHLIGE NINTENDO-FANS haben auf diesen Stimmungswandel gewartet: Square unterstützt nicht nur BigNs Handheld, sondern auch die neue Heimkonsole. Zur Erinnerung: Nach dem Umschwung Squares auf die PSone (ab "Final Fantasy 7") brach Nintendo – und allen voran Ex-Präsident Yamauchi – mit den RPG-Profis. Die Auswirkungen waren nicht unerheblich: "Final Fantasy" ist eine der wichtigsten Serien im Spielemarkt, die drei exklusiven PSone-Teile haben nicht unerheblich zum Erfolg von Sonys Debüt-Konsole beigetragen. Warum die Fronten nun aufgeweicht sind, kann vielerlei Ursachen haben: Nintendos Alleinherrscher Yamauchi dankte kürzlich ab und ließ der 'Jugend' den Vortritt, Square braucht nach dem "FF"-Film-Desaster und dem mauen Start von "FF 11" dringend Bares und GBA sowie Gamecube hätten auch einen Schub für ihre Verkaufszahlen nötig. Verlierer des Ganzen ist wohl die Xbox: Tut sich nicht endlich was auf RPG-Seite, ist das Japan-Geschäft endgültig passé.

Lightgun-Nachschub für PS2-Pistoleros

PRODUKT	
Gunstation 2	
HERSTELLER	
Big Ben	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PS2/PSone	30 Euro

Gut verarbeitete, aber wenig präzise Lightgun.

Für 30 Euro bietet Hardware-Hersteller Big Ben eine Lichtpistole für PS2 und PSone feil. Die Plastikknarre ist kompatibel mit Namcos GunCon-Serie (1 bzw. 2) und verfügt zusätzlich über einen eingebauten, zuschaltbaren Rumble-Effekt, der jedoch relativ schwach ausfällt. Darüber hinaus dürft Ihr Funktionen wie 'Auto Reload' und 'Auto Fire' auf Tastendruck aktivieren. Dank des gummierten Griffstückes liegt die 'Gunstation 2' gut in der Hand, der Druckpunkt des Abzugs könnte dagegen etwas angenehmer ausfallen. Im Vergleich zum Namco-Pendant oder der 'XK 21' von 4Gamers (Test in MAN!AC 9/2002) fehlt es der Lightgun an Präzision – greift deshalb lieber zu den etwas teureren Plastik-Wummen.



Lichtmaschine: Edler Designer-Standfuß für die PS2

Wer seine PS2 hochkant auf eine solide Basis stellen will, sich mit Grausen aber von den bisher erschienenen Plastikfüßen abwendet, sollte mal einen Blick auf den 'VLS°2' der Essener Firma allround lightart werfen. Für 60 Euro erhaltet Ihr einen massiven Standfuß, handgefertigt aus Acryl und gebürstetem Edelstahl. In dem milchigen Bodenteil versteckt sich ein blaues LED-Lämpchen, das über einen beiliegenden Adapter mit Strom versorgt wird. Die Konsole findet dank zweier, schaumstoffüberzogener Bügel sicheren Halt. Gegen Aufpreis graviert der Hersteller sogar Eure Initialen in die Metalloberfläche – so wird aus dem leuchtenden Standfuß ein individuelles Einzelstück.

PRODUKT	
VLS°2	
HERSTELLER	
allround lightart	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PS2	60 Euro

Leuchtender PS2-Standfuß mit hohem Preis und individueller Note.

Kein Sommerloch: Enorme Konsolenverkäufe in den USA

Die Preiserniedrigung bei Xbox, PS2 und Gamecube im Mai hatte erhebliche Auswirkungen auf das Kaufverhalten der US-Zocker. Die traditionell umsatzschwache Sommerzeit gab es 2002 nicht: Nach kräftigen Einbrüchen im April konnte Microsoft mit 230.000 Xbox-Einheiten die Verkäufe im Folgemonat beinahe verdreifachen, Nintendos Absatz stieg um 37% auf 112.300 Gamecubes. Sony führte wie eh und je die Hardwarecharts mit 520.000 PS2s an – zweieinhalbmal so viele als im Vormonat. Der Juni sah nochmals eine erhebliche Steigerung: Die PS2 ging 693.000, die Xbox 265.000 und der Cube 213.000 mal über die Ladentheke. Das aktuelle Bild ist klar: Sony bleibt in den USA unangefochten an der Spitze der Hersteller, Microsoft belegt Platz 2 vor dem Gamecube. Nur in einem Monat, dem April, konnte Nintendo mehr Systeme absetzen als der Redmonder Konkurrent und Nachbar.
Die Prognose bis Jahresende sieht ähnlich aus: Laut Analysten sollte die installierte Basis der PS2 bei Jahreswechsel 15,3 Millionen betragen, die Xbox wird sich 5,9 Millionen und der Gamecube 5,5 Millionen mal verkauft haben.

Timesplitters kämpfen offline

Zwar sollte die PS2 wie geplant in den USA am 27. August online gegangen sein (u.a. mit dem Shooter "Socom"), einer der vielversprechendsten Multiplayer-Titel wurde aber kurz vor knapp seiner Internet-Fähigkeit beraubt. Obwohl Eidos' "Timesplitters 2" als Online-Ego-Shooter-Flaggschiff geplant war, haben die Entwickler Free Radical die Option kurzerhand verworfen, da "die Infrastruktur noch nicht vorhanden war, um Online-Elemente zu implementieren". Ein schlechtes Zeichen für den Beginn des PS2-Online-Zeitalters. Dank iLink-Unterstützung werden allerdings bis zu 16 Spieler an einem Deathmatch teilnehmen können, bei der Xbox-Variante lassen sich gar acht Konsolen miteinander vernetzen.

LICHT & SCHATTEN

RICHTIG VIEL GELD hat Electronic Arts im vergangenen Quartal gemacht. Der Umsatz stieg im Vergleich zum Vorjahresviertel um 82% auf knackige 331,9 Millionen Dollar, der Nettogewinn betrug 7,4 Millionen (im Gegensatz zu einem Verlust von 45,3 Millionen Dollar im gleichen Quartal 2001). Vor allem die Marken "FIFA", "Medal of Honor" und "F1" waren für den warmen Geldregen verantwortlich. Einziges Sorgenkind ist EAs Online-Angebot: EA.com macht immer noch reichlich Miese. Im letzten Quartal verlor man 12,8 Millionen Dollar, der Umsatz betrug bescheidene 19,8 Millionen.
UND AUCH ACTIVISIONS Quartalsergebnis kann sich sehen lassen: Dank "Spider-Man", "Tony Hawk", "Soldier of Fortune 2" und "Jedi Knight 2" konnte der amerikanische Traditionshersteller 191,3 Millionen Dollar umsetzen – 73% mehr als im Vorjahreszeitraum. Daraus resultieren 20,7 Millionen Gewinn, 2001 schrieb man im gleichen Quartal noch eine schwarze Null.

OB MIDWAY IRGENDWANN wieder aus den roten Zahlen kommt, ist weiterhin fraglich. Zwar konnte man im 2. Quartal (bis Ende Juni) ein Umsatzplus von 39% auf 28,1 Millionen Dollar verzeichnen, der Nettoverlust summiert sich aber auf gewaltige 27,9 Millionen Dollar. Vielleicht liegt's ja an der Software: Als Toptitel des vergangenen Quartals betrachtet Midway "MLB Slugfest 20-03" und "Legion" für PS2 sowie "Gauntlet" für die Xbox...
VIVENDI UNIVERSAL IN DER AUFLÖSUNG: Nachdem das franco-amerikanische Medien-Imperium vor kurzem einen Verlust von 12,3 Milliarden Euro in der ersten Jahreshälfte 2002 verkünden musste, beginnt nun der große Ausverkauf. Um die Schulden bedienen zu können, trennt sich der Konzern nach und nach von diversen Geschäftsbereichen, darunter wird wohl auch Vivendis Spielesparte fallen. Welcher der großen Publisher an Blizzard, Sierra und Universal Interactive Interesse zeigt, ist nicht bekannt.

Holländische Clubs: Rote Karte für Sony

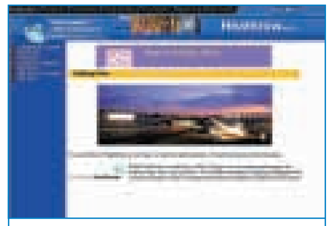
Sony Computer Entertainment Europe musste Mitte des Monats vor einem Gericht in Holland erscheinen. Grund war die Klage der drei Fußballvereine Ajax Amsterdam, PSV Eindhoven und Feyenoord Rotterdam, SCEE habe unberechtigterweise Markenzeichen der Teams im PS2-Spiel "This is Football 2002" verwendet. Die Clubs fordern, dass der Titel sofort aus den Regalen holländischer Spieleläden verschwindet und die Auslieferung des kommenden PS2-Nachfolgers verhindert wird.
Die Rechtslage scheint schwierig: Sony beruft sich bei der Verwendung von Originalkickern und Vereinssymbolen auf seine FIFPro-Lizenz, die holländischen Vereine sprechen hingegen der FIFPro (einer Vereinigung der Fußball-Profis) das Recht ab, ihre Leute und Farben an Hersteller zu lizenzieren. Zusätzliche Würze bekommt das Ganze durch einen Vertrag, den die Clubs mit Electronic Arts haben – ein Hersteller, den der Stopp des Konkurrenzprodukts sicher nicht ungelegen käme. Zu Redaktionsschluss stand noch kein Ergebnis des Rechtsstreits fest.

AM RANDE

NICHT MEHR INKOGNITO: Sony USA hat sich den "Twisted Metal"-Entwickler Incog – früher Incognito Studios – einverleibt. Ändern tut sich für die 51 Angestellten allerdings nichts: Als internes Sony-Studio bleibt man in der Heimatstadt Salt Lake City. Dass das Team trotz der aktuellen Arbeit an "War of the Monsters" seinem Genre treu bleibt, ist wahrscheinlich: Über fünf Millionen Spiele der Autoschlacht-Marke wurden bislang verkauft. **BELLENDE HUNDE BEI TAKE2:** Für drei Millionen Dollar und ein Aktienpaket hat der "GTA"-Hersteller die Barking Dog Studios aus dem kanadischen Vancouver übernommen und zum hauseigenen Team 'Rockstar Vancouver' umfirmiert. Die Nordamerikaner, die auf PC z.B. für "Global Operations" verantwortlich zeichneten, arbeiten gerade an einem noch nicht angekündigten Kriegsspiel. **BOND, JAMES BOND** bzw. Pierce Brosnan wird in diesem Jahr nicht nur auf der Leinwand, sondern auch auf Konsole auftauchen. EA hat sich beim kommenden "007 Nightfire" neben der Agentenlizenz nun auch Brosnans Antlitz gesichert. **BALLERN ALTER SCHULE** dürfen im nächsten Jahr auch Gamecube-Anhänger. Kult-Entwickler Treasure wird vom bald erscheinenden Dreamcast-2D-Shooter "Ikaruga" eine Version für die Nintendo-Konsole auf den Markt bringen.



Schlaflos in Heathrow: Der Londoner Großflughafen zählt nicht zu Unrecht zu den verhasstesten Verkehrsknotenpunken der Welt. Massives Flugzeugaufkommen machen Verspätungen zum Standard, an den Sicherheitskontrollen lässt sich die englische Tugend des Schlangestehens hervorragend erlernen, Rauchen ist nur in verglasten Nebelkammern erlaubt. Stephan zog diesen Monat gleich zweimal die Ereigniskarte 'Gehen Sie über Heathrow' – folgende Stichpunkte sollen als Abschreckung genügen: Zweimal Flug verspätet, zwei Stunden Saunagang im Flugzeug mit defekter Klimaanlage, eine Nacht im Airporthotel wegen Versäumen des letzten Anschlusses, Kummer ersäufen wegen 6 Euro/Bier nicht möglich. Sage noch einer, wir nähmen für unsere Arbeit nicht jede Qual auf uns...


Guter Ersatz: Auch die Heathrow-Website übt Euch in Geduld.

EA Trax: Electronic Arts paktiert mit Plattenfirmen

Der Spielehersteller mit dem wohl größten Budget für die Lizenzierung von populärer Musik macht aus der Not eine Tugend. EA hat die Gründung von EA Trax verkündet – eines Partnerprogramms, das der Kooperation mit wichtigen Plattenfirmen in den Bereichen Promotion, Werbung, Handel und Events dient. Unter den teilnehmenden Labels befinden sich z.B. Atlantic, DefJam, Capitol und MCA. "Musiklabels sehen Spiele mittlerweile als wichtigen Kanal zur Promotion und Distribution", so Steve Schnur, der Musik-Chef bei EA. Und Lee Stimmel, Marketing-Vize bei Atlantic Records, fügt hinzu: "Spiele sind eine großartige Plattform für angehende Künstler."
Erstes Spiel, das von EA Trax profitiert, ist "Madden NFL 2003": Neben der nagelneuen Single "Everyday" von Bon Jovi sind auch Tracks von Andrew WK, Nappy Roots oder Audiovent enthalten – zum Teil debütieren die Stücke in dem Football-Titel und sind noch nicht in den Plattenläden erhältlich.

Edelmetall von Nintendo

Vier Millionen GBAs haben sich laut Nintendo seit der Markteinführung in Europa verkauft. Nun könnten es noch ein paar mehr werden: Nicht nur, dass in naher Zukunft Highlights wie "Yoshi's Island" oder "Metroid Fusion" erscheinen, ab dem 27.9. ist das Handheld auch in einem weiteren Outfit erhältlich. Die Platin-Edition ist limitiert und sollte eigentlich nicht mehr als ein 'gewöhnlicher' GBA kosten – eine exakte Preisangabe gab Nintendo nicht.

Sechs neue Xbox-Standorte

Microsoft erweitert seinen Markt: In Südkorea, Singapur, Hongkong, Taiwan, Mexiko und Neuseeland soll in naher Zukunft die Xbox offiziell erhältlich sein. Laut Marketing-Chef John O'Rourke habe man die ostasiatischen Territorien besonders wegen ihrer starken Affinität zum Online-Spiel gewählt. Die Preisgestaltung soll konkurrenzfähig werden – Microsoft wolle nicht dieselben Probleme wie beim Europa-Start haben.

Activision verpflichtet Tony Hawk bis 2015

Gut, bis heute haben die "Tony Hawk"-Titel knapp 500 Millionen Dollar Umsatz eingebracht, aber ob eine derart langfristige Zukunftsplanung in der schnelllebigen Spielebranche wirklich Sinn macht? Activision fechten solcherlei Überlegungen nicht groß an: Der Spielehersteller hat nun seinen Superstar für die nächsten 13 Jahre an sich gebunden. Um wieviel reicher Tony Hawk mit diesem Deal wurde, ist nicht bekannt. Da die Skater-Legende heute 34 Jahre alt ist, liegt die Veröffentlichung eines "Tony Hawk's Pro Wheelchairer" auf PS5 im Bereich des Möglichen...

Auf Xbox: Der wichtigste Ego-Shooter 2003

Auf der texanischen Ego-Messe QuakeCon ließ id Software die Bombe platzen: "Doom 3" wird auch für die Xbox veröffentlicht. Allerdings beginnt die Arbeit an der – momentan einzigen – Konsolenvariante der Ego-Shooter-Hoffnung erst im nächsten Frühjahr, nach Fertigstellung der PC-Version. id-Mann John Carmack verspricht, dass die Microsoft-Zocker grafisch kaum Einbußen hinnehmen müssten. Ob "Doom 3" Xbox Live unterstützen wird, ist nicht bekannt – und sollte noch eine Weile fraglich sein. Schließlich kann man frühestens mit einer Veröffentlichung Ende 2003 rechnen.

Konami mit Budget-Label

Die Niedrigpreisverwirrung auf der PS2 hält an – aber das soll ja nicht zum Schaden der Spieler sein. Nun bringt auch Konami eine Billigreihe in die Läden, die 'Konami Collection'. Ab September könnt Ihr insgesamt fünf PS2-Titel der frühen Generation für rund 30 Euro erstehen: Bei "Ring of Red" dürft Ihr mit Anime-Charakteren und Mechs taktieren, "Age of Empires 2" bietet diffizil zu handhabende Echtzeit-Strategie, "Zone of the Enders" nettes Robo-Geballer von Altmeister Kojima und "7 Blades" mäßige Schwert-action. Fünfter und letzter im Billig-Bunde ist die Balltreterei "International Superstar Soccer". Also noch schnell die alten Kamellen auf Ebay verticken!



	Xbox	PS2	Gamecube	GBA
1	* Enclave – SWING – Schön für den angeschlagenen Hersteller: Die schwedische Dungeon-Hatz an der Spitze.	* (Indiziert) – ACTIVISION/CODEMASTERS – Erfolgreicher Kampf gegen die Blutleere des Videospiel-Sommers.	* F1 2002 – ELECTRONIC ARTS – Die reale Saison ist so gut wie gegessen, für Nintendo-Fans fängt sie erst an.	* Super Mario World – NINTENDO – SNES-Jünger schwelgen in wohligen Erinnerungen: Must-Have fürs Handheld.
2	* Halo – MICROSOFT – Rückkehr: Master Chiefs Abenteuer gibt's mittlerweile auf über zwei Millionen Xboxen.	* GT Concept 2002 – SONY – Günstig und gut: "GT"-Fans stellen sich ein paar neue Boliden in die Garage.	* Super Smash Bros. Melee – NINTENDO – Rückkehr wegen Sommerlochs: Die Nintendo-Heroen mischen sich wieder kräftig auf.	* Crash Bandicoot X/S – VIVENDI – Klein Crash trägt seinen Teil an der Entschuldung Vivendis bei...
3	* Prisoner of War – CODEMASTERS – Englische Kriegsgefangenen-Mär: Auf Xbox beliebt, auf der PS2 scheinbar ohne Chance.	* Freekstyle – ELECTRONIC ARTS – Nach dem dürftigen "Sledstorm" wieder ein netter Titel aus EAs Big-Reihe.	* Pikmin – NINTENDO – Miyamotos Genialität ist nicht auf wenige Genres begrenzt: feine Echtzeitstrategie.	* Antz Extreme Racing – EMPIRE – Braucht man nicht unbedingt: Mittlerweile gibt's bessere Raser für die Klein-Konsole.
4	2 Hunter – The Reckoning – VIRGIN – Metzeln, leicht gemacht: Die rabiaten Monsterjäger erfreuen sich weiter ihrer Beliebtheit.	4 Medal of Honor Frontline – ELECTRONIC ARTS – Neben "GTA 3" europaweit ein Dauergast in den Spielecharts.	* Sonic Adventure 2 Battle – SEGA – Segas Igel kehrt nochmal zurück: Bereits auf Dreamcast ein rasanter Titel.	* Golden Sun – NINTENDO – Rückkehr des RPG-Hammers: Was gibt's schöneres für lange Urlaubsfahrten.
5	* (Indiziert) – TAKE 2 – Immer noch einer der wichtigsten Titel in den USA. Für uns zu brutal.	5 Spider-Man: The Movie – ACTIVISION – Und auch die Spinne kann sich halten; vielleicht ja sogar bis zur DVD-Veröffentlichung...	3 007: Agent im Kreuzfeuer – ELECTRONIC ARTS – Bond gibt nicht klein bei: Lange sollte sich der Ego-Agent aber nicht mehr halten können.	* Mario Kart: Super Circuit – NINTENDO – Und noch ein Rückkehrer: Riesenspaß, vor allem mit mehreren Mitspielern.

Quelle: Flashpoint



SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND

September	Oktober	November
Disney's Magical Mirror – Jump'n'Run	Super Mario Sunshine – Jump'n'Run	Eternal Darkness – Action-Adventure
Doshin the Giant – Simulation	Burnout 2 – Rennspiel	WWE Wrestlemania X-8 – Beat'em-Up
Need for Speed Hot P. 2 – Rennspiel	Colin McRae Rally 3 – Rennspiel	Tomb Raider 6 – Action-Adventure
Stuntman – Rennspiel	Legaia Duel Saga – Rollenspiel	Vexx – Jump'n'Run
Way of the Samurai – Action-Adventure	Terminator – Actionspiel	WWE Smackdown 4 – Beat'em-Up
Crazy Taxi 3 – Actionspiel	Morrowind – Rollenspiel	Brute Force – Actionspiel
Turok Evolution – Ego-Shooter	Quantum Redshift – Rennspiel	Sneakers – Geschicklichkeit

Stuntman: Verbesserte PAL-Version

Das Frustpotenzial der deutschen Version ist dezent geringer

Es geschehen noch Zeichen und Wunder – diesen Monat in Form von Infogrames' Rennspiel/Geschicklichkeits-Mix "Stuntman". Kurz vor Redaktionsschluss trudelte die (jetzt komplett deutsch synchronisierte) PAL-Version des in der letzten MAN!AC getesteten Titels ein – und diese zeigt tatsächlich Detail-Verbesserungen gegenüber der NTSC-Fassung. Zum einen verlängerten die englischen Entwickler Reflections die Zeitlimits innerhalb der Missionen und zum anderen drosselten sie die Geschwindigkeit zu verfolgender Fahrzeuge. Einige Szenen sind dadurch wesentlich leichter zu schaffen, was sich positiv auf den (immer noch hohen) Frustfaktor auswirkt. Darüber hinaus laufen einige Szenarien nun etwas flüssiger über den Bildschirm; leichtes Ruckeln und fiese Slowdowns vermiesen Euch trotzdem des Öfteren einige Stunts. Am häufig im Chaos ausartenden Spielablauf ('Wo muss ich eigentlich hin?') wurde allerdings nichts verändert, weshalb sich unsere Wertung auch nur um ein paar Pünktchen erhöht.



Auch in der PAL-Version vergällen Euch viele Design-Fehler den Spaß an der originellen Stunt-Simulation.



In Zusammenarbeit mit Microsoft präsentiert Euch MAN!AC diesen Monat ein Gewinnspiel mit einem Wahnsinnspreis:

Ein Xbox-Fan darf zusammen mit einer Begleitperson auf das Europa-Event X02 im sonnigen Spanien. Die gewöhnlich nur für ausgewählte Vertreter von Presse, Drittherstellern und Handel zugängliche Veranstaltung findet am 24. und 25. September an noch unbekanntem Ort statt.

Im Gewinn inbegriffen sind:

- Hin- und Rückflug zum Veranstaltungsort
- Eine Übernachtung in einem Hotel oberer Kategorie
- Die kommenden Xbox-Titel samt Xbox Live selber zocken – als einer der ersten Spieler in Europa
- Einladung zu allen Pressekonferenzen und Partys am ersten X02-Tag
- Sightseeing am zweiten Tag

WICHTIG: Gewinner und Begleitperson müssen über 18 Jahre alt sein, Hotel-Nebenkosten wie Minibar etc. sind nicht enthalten.

Folgende Fragen müsst Ihr beantworten:

1. Wie heißen die Entwickler von "Halo"?
   A Banjo B Bungie C Buggy
2. Über welche Verbindung wird die Xbox online gehen?
   A ISDN B 56K-Modem C DSL
3. Wie lautet der Wahlspruch der Xbox-Werbung?
   A What for? B Play more C More Gore

Die Antworten schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag · Stichwort: X02
Wallbergstr. 10 · 86415 Mering

WICHTIG: Der Einsendeschluss ist bereits am 15. September 2002.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Sega Sports Tennis



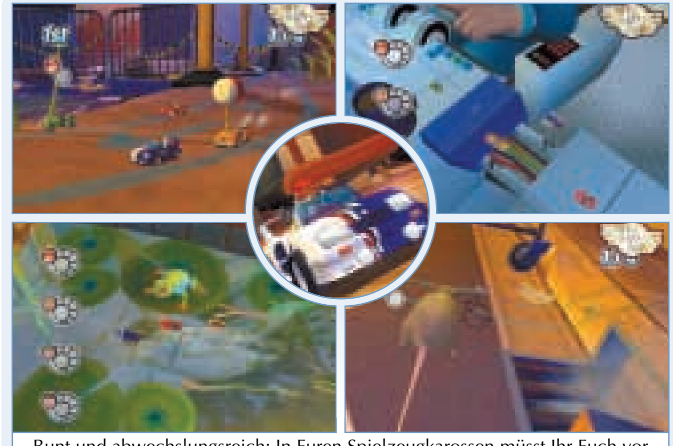
Trotz Flimmern ein Heidenspaß: "Sega Sports Tennis" auf der PS2.

Unter dem Namen "Sega Sports Tennis" findet nun endlich der Dreamcast-Klassiker "Virtua Tennis 2" seinen Weg auf die PS2. Acht männliche (u.a. Tommy Haas, Carlos Moya und Patrick Rafter) sowie acht weibliche (u.a. Serena und Venus Williams) Tennis-Profis stehen zum virtuellen Filzball-Duell bereit. Wie im Dreamcast-Original dürft Ihr neben 'Arcade'- und 'Exhibition'-Matches auch eine komplette 'World Tour' spielen: Mit Eurem selbst designten Athleten tretet Ihr dabei nicht nur gegen andere Konkurrenten an, Ihr müsst Euer Können auch in diversen Geschicklichkeitstests beweisen – schaltet beispielsweise mit harten Grundlinienschlägen einen Ball schießenden Panzer aus, trefft mit gefühlvollen Volleys ins Zentrum einer Zielscheibe und stoßt während eines Spiels möglichst viele Getränkedosen um. Unsere Vorab-Version machte einen guten und vor allem schnellen Eindruck – nur das permanente Flimmern stört gewaltig.

GENRE	SPORTSPIEL
HERSTELLER	SEGA
D-RELEASE	3. QUARTAL

Macht auch auf der PS2 eine tolle Figur: Tennis-Simulation mit spannendem Tour-Modus, ausgefeilter Steuerung und hübscher Optik.

Micro Machines



Bunt und abwechslungsreich: In Euren Spielzeugkarossen müsst Ihr Euch vor hungrigen Tieren und schlecht gelaunten Menschen in acht nehmen.

Die Miniatur-Flitzer sind wieder da: Der Multiplayer-Spaß par excellence geht mit neuen Fahrern, Strecken und Extrawaffen auf allen Next-Gen-Konsolen in eine neue Runde. An dem Konzept 'Rase mit winzigen Vehikeln über ausgefallene Kurse' hat sich nichts geändert. Hinterm Steuer von Spielzeugautos oder Mini-Booten düst Ihr durch von Ratten bevölkerte Hinterhöfe, über die Steuerkonsole eines Atomkraftwerks und durch den Gartenteich des Nachbarn. In puncto Optik profitiert "Micro Machines" von der Hardware-Power der aktuellen Systeme: Fahrzeuge wie Umgebung wuchern mit vielen Details und Spezialeffekten.

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	INFOGRAMES
D-RELEASE	NOVEMBER

Der Multiplayer-Klassiker schlechthin: Rast mit bis zu drei Zockerkollegen über abgefahrene Strecken und gebt ihnen mit ausgefallenen Waffen Saures.

World Racing



Gedränge in der Stadt: In der finalen Version müsst Ihr nicht nur um die engen Kurven schleudern, auch auf den Gegenverkehr müsst Ihr acht geben.

Aus "Mercedes Benz World Racing" wird "World Racing": Trotz der kleinen Namensänderung düst Ihr in TDKs Straßenrenner nur mit frisch polierten Karossen des Stuttgarter Automobil-Konzerns über ausladende Pisten. Das Besondere: Unter den weit über 100 Fahrzeugen findet Ihr neben Modellen aus der aktuellen Mercedes-Benz-Produktpalette Leckerbissen wie den mit Flügeltüren ausgestatteten 300 SL, PS-Monster aus der DTM sowie extravagante Prototypen, denen der Sprung in die Serienfertigung verwehrt blieb. In der von uns Probe gespielten Preview-Version strotzten die mit bis zu 17.000 Polygonen modellierten Autos mit verschwenderischer Detailfülle – sogar die einzelnen Lampen hinter den Scheinwerfergläsern bestehen nicht aus schnöden Texturen, sondern aus Vielecken. Ebenfalls beeindruckend ist die eigens entwickelte 'Landscape Engine', die im Gegensatz zu den meisten Genre-Konkurrenten nicht nur Teilbereiche einer Landschaft, sondern ein komplettes, mehrere Quadratkilometer großes Areal darstellt. So könnt Ihr – ein entsprechendes Fahrzeug vorausgesetzt – schon mal quer durch die Pampa brettern und nach Abkürzungen Ausschau halten. Nachteil dieser Technik: Der eigentlich üppige Speicher der Xbox ist zum Bersten voll, was zurzeit noch zu Lasten einiger Texturen geht. Nichtsdestotrotz macht es bereits jetzt Laune, durch die sechs verschiedenen Areale (u.a. Alpen, Nevada und Mexiko) zu rasen. Zu guter Letzt dürft Ihr das Fahrverhalten Eurem Geschmack anpassen und so alle Bereiche zwischen "Gran Turismo" (Simulation) und "Need for Speed" (Arcade) abdecken.



Schau mir in die Polygon-Augen: Bei Kollisionen verbeulen sich die glänzenden Karossen effektvoll.



Trotz der aufwändigen 'Landscape Engine' erfreut Ihr Euch an Details wie Reifenprofil oder Beifahrerin

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	TDK
D-RELEASE	NOVEMBER

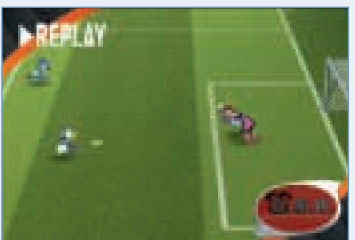
Nicht nur für Mercedes-Fans: Rennspiel mit üppigem, toll modelliertem Fuhrpark, ansprechender Fahrphysik und abwechslungsreichen Szenarien.

Disney Sports Soccer

Während PS2-Fußballfans die herbstliche Ankunft der Profi-Simulation ”Pro Evolution Soccer 2” erwarten, lässt Konami die Gamecube-Kicker im Regen stehen. Zumindest jene, die den deutschen Lieblingssport Ernst nehmen. Nicht ganz so hartgesottene Taktiker dürfen sich hingegen ebenfalls auf den November freuen, denn dann debütiert Konamis ”Disney Sports”-Reihe mit einer Balltreterei der amüsanten Sorte. Comic-Fans freuen sich über die reiche Zahl an Teams der Entenhausen-Oberliga: Ob Unglückserpel Donald, Micky, Minni, Daisy oder Goofy, allerlei weltberühmte Disney-Charaktere führen ihre Mannschaften auf den Rasen. Diese bestehen – abgesehen vom jeweiligen Starspieler – aus lustig animierten Cartoon-Kickern wie Hühnern, Mäusen oder Wölfen. So ‘kindisch’ das Sport-Spektakel auch erscheinen mag, ganz so ohne ist die Action auf dem Platz nicht. Zwar habt Ihr nur Pass- und Schuss-Button, durch Kombination mit Schultertasten bzw. Doppeldruck werden Eure Aktionen aber um hohe Bälle oder Fallrückzieher erweitert. Laune macht zudem die Nachsicht des Schiedsrichters – richtig grobe Fouls werden zwar mit einem Freistoß geahndet, aber die meiste Zeit dürft Ihr freien Herzens herumgrätschen. Wer schon immer mal die neunmalkluge Maus versenken wollte, spielt hier richtig!


Donald spurtet: Nur ein Teammitglied rekrutiert sich aus der Riege der Disney-Hauptfiguren.


Einfach, aber nicht optionsarm: Ob verschiedene Kamerawinkel, Radar oder Ausdauerleiste – ”Disney Sports Soccer” hat alles, was ein Fußballspiel braucht.



Ob das Foul an der Maus oder Donalds Torerfolg: Replays zeigen Euch die besten Szenen.



Entenhausen total: Mehrere Pokal-Modi, knuddelige Teams und freispielbare Goodies halten bei Laune.

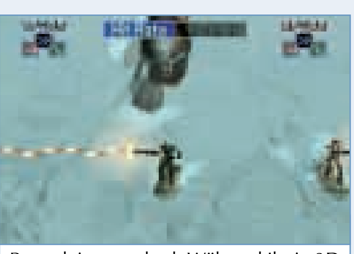


GENRE	SPORT
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	NOVEMBER

Kick’n’Rush-Fußball mit den Disney-Helden: Kein Taktikschwergewicht, aber flott und spaßig. Nicht nur für Donaldisten.

Contra – Shattered Soldier

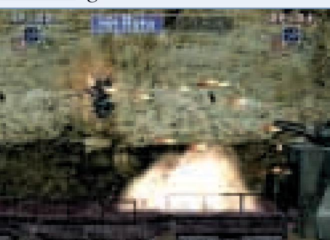
Schon in der E3-Berichterstattung hatten wir Konamis Baller-Revival Augenmerk geschenkt, nun konnten wir uns mit einer Zwei-Level-Demo ausgiebig am heimischen Fernseher vergnügen. Ausgiebig nicht ob des Umfangs, sondern wegen des knackigen Schwierigkeitsgrades. Solo als smarter Muskelmann Bill Rizer oder im Duett mit der schnuckligen Asiatin Lucia haucht man seine Leben in einem Tempo aus wie sonst nur Lemminge beim Strandurlaub. Der schweißtreibende, aber nie unfaire Geschicklichkeitstest lohnt sich aber allemal: Mit einer von drei Waffen im Anschlag (über die Schultertasten schaltet Ihr zwischen Sturmgewehr, Flammen- und Granatwerfer durch) stürmt Ihr an düsteren Fabrikarealen vorbei und gebt anstürmenden, menschenartigen Cyborgs Saures. Alle Nase lang beharken Euch dickere Zwischengegnerbrocken: Ein spinnenartiges Geschütz startet Lenkraketen, ein fliegender Roboter versucht’s mit Laserstrahlen. Immer wieder wandert die Perspektive: So düst Ihr auf einem Snowboard in Vorderansicht einen Berg hinab, während Ihr Euch eines dicken Schneewurms erwehrt, mal sitzt Ihr auf einem Schwebemotorrad und heizt den ebenfalls mobilen Schurken oder einem Zuggeschütz ein. Furiose Explosionseffekte, einfallsreiche Szenerien und reichlich Abwechslung machen Lust auf die End-Version.

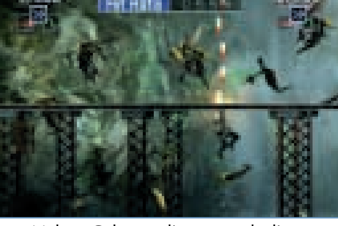

Perspektivenwechsel: Während Ihr in 3D über die Piste rast, macht Euch ein dicker Wurm zu schaffen.



Wuchtig: Die teils herrlich animierten Bosse lassen Euch keine Verschnaufpause – auch, wenn Ihr zu zweit seid.


Im Zug-Level wird’s erst den hinteren Waggons besorgt, bevor Ihr auf der Bahn selbst weitermacht.




Neben Cyborgs dienen auch diese fliegenden, grün blutenden Rieseninsekten als Kanonenfutter.

GENRE	ACTION
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	NOVEMBER

Klassisches Ballerspektakel mit einer cleveren Prise 3D: ”Contra” kehrt zu den Wurzeln zurück und bietet knackige Action vom Feinsten.

COMING NOW

SEPTEMBER (USA)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Armored Core 3	From Software Action	gelb
	Dual Hearts	Atlus Rollenspiel	rot
	Dynasty Tactics	Koei Strategie	gelb
	Kingdom Hearts	Square Rollenspiel	grün
	Pac-Man Fever	Namco Partyspiel	gelb
	Summoner 2	THQ Rollenspiel	grün
	Wild Arms 3	Sony Rollenspiel	gelb
	Deathrow	Ubi Soft Sportspiel	grün
	Quantum Redshift	Microsoft Rennspiel	grün
	Sega GT 2002	Sega Rennspiel	grün
	Animal Crossing	Nintendo Simulation	gelb
	Mystic Heroes	Koei Action	grün

OKTOBER (USA)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Grandia Xtreme	Enix Rollenspiel	gelb
	Jet X20	Sony Rennspiel	gelb
	Legend of Legaia 2	Eidos Rollenspiel	grün
	Tribes: Aerial Assault	Vivendi Ego-Shooter	gelb
	Blinx: The Time Sweeper	Microsoft Jump'n'Run	grün
	House of the Dead 3	Sega Gun-Shooter	grün
	Die Hard Vendetta	Vivendi Ego-Shooter	grün
	Mario Party 4	Nintendo Partyspiel	grün

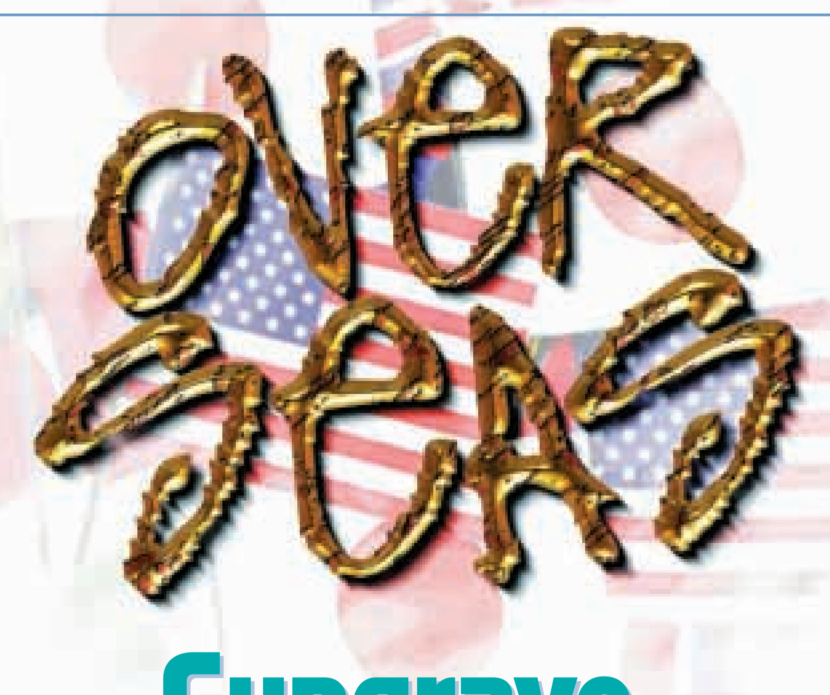
SEPTEMBER (Japan)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	.hack // Akushou Vol. 2	Bandai Rollenspiel	rot
	Document of Metal Gear Solid 2	Konami Dokumentation	rot
	J-League Winning Eleven 6	Konami Sportspiel	grün
	Marvel vs. Capcom 2	Capcom Beat'em-Up	grün
	Super Puzzle Bobble 2	Taito Geschicklichkeit	grün
	Braveknight	Panther Rollenspiel	rot
	Maximum Chase	Genki Rennspiel	gelb
	Steel Battalion	Capcom Action	grün
	Biohazard 0	Capcom Action-Adventure	grün
	Phantasy Star Online Episode 1&2	Sega Rollenspiel	gelb

OKTOBER (Japan)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Gakuen Toshi Vara Noir	Idea Factory Rollenspiel	rot
	Silent Scope 3	Konami Gun-Shooter	gelb
	Neverland Saga	Idea Factory Rollenspiel	rot
	Disney All-Star Sports Basketball	Konami Sportspiel	grün
	Sonic Mega Collection	Sega Jump'n'Run	rot

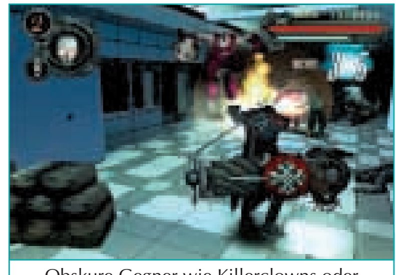

Spiel wird in Deutschland erscheinen
Veröffentlichung in Deutschland realistisch
Spiel erscheint nicht in Deutschland



Gungrave


Der hat gesessen: Aktiviert Ihr in kritischen Situationen einen Eurer knapp bemessenen Spezialschüsse, wird ein imposantes Effektfeuerwerk inszeniert.

Sega und Red Entertainment schicken Euch beim jüngsten PS2-Streich in eine bleihaltige Actionorgie: Als von den Toten wieder auferweckter Beschützer eines kleinen Mädels geht Ihr auf die Rächertour gegen das von Eurem Erzfeind aufgebaute Gangsterimperium. Da japanischen Designern zwei normale Wummen nicht reichen, schleppt Ihr zusätzlich einen dicken Sarg auf dem Buckel herum, der bei Bedarf natürlich ebenfalls als Waffe herhalten kann.
Euer Held zieht dank seiner schweren Last reichlich gemächlich durch ein halbes Dutzend 3D-Levels und ballert auf alles, was sich bewegt; aber auch große Teile der Szenerie gehen unter Dauerbeschuss zu Bruch. Die anstürmende Feindesschar bietet reichlich Gelegenheit, durch Kombo-Eliminierung einen Zähler hochzuschrauben. Je mehr Treffer, desto schneller füllt sich der Specialbalken, durch den Ihr besonders wuchtige Attacken fahren könnt: Anfangs lassen sich nur Einzelraketen aus dem Sarg abschießen, später kommen krachige Rundumsalven oder Mehrfachgeschosse dazu. Zwar ist Euer Kampfstil mehr auf die Ferne ausgelegt, doch auch in engen Quartieren seid Ihr nicht wehrlos: Ein Rundumschwung des Holzkastens legt problemlos gleich mehrere Schurken auf einmal flach.


Obskure Gegner wie Killerclowns oder kostümierte Ballerhasen sind bei "Gungrave" keine Seltenheit.



Allein gegen alle: Selbst wenn die Gegner in Deckung gehen, ist das kein Problem für Euch – beinahe alle Strukturen sind mit ausreichend Einsatz zerstörbar.

”Gungrave” gefällt im ersten Moment mit seinem ausgesprochen schicken Design (siehe Randspalte) und feinen FMV-Sequenzen, das Spiel selbst lässt aber kräftig zu wünschen übrig: Die ansehnliche Cel-Shading-Optik wird bei hoher Feindzahl spürbar langsamer, auch die Übersichtlichkeit geht gelegentlich flöten. Schlimmer wiegt aber der hohe Stumpfsinnsgrad des Geschehens: Außer permanentem Knöpfchenhämmern gibt es kaum was zu tun, taktisches Vorgehen ist nicht gefragt, in puncto Abwechslung: Totale Fehlanzeige. Zudem seid Ihr trotz der lahmen Gangart des Helden in zwei Stunden am Ende angelangt: Hinter der schönen Hülle steckt entschieden zu wenig Spiel. *us*



***Prominente Pinsler** sind für den edlen Animelook von ”Gungrave” verantwortlich: Spielkonzept und Charakterdesign entstammen der Feder von Yasuhiro Nightow, dem Erfinder der actionhaltigen ‘Trigun’-Animes. Die Fahrzeug- und Mechanikgestaltung wurde wiederum von Kosuke Fujishima erledigt – eine etwas ungewöhnliche Wahl, kennt man hierzulande den guten Mann doch eher durch die friedfertigen Slapstickromanzen von ”Ah! My Goddess!”.*



Am Ende jedes Levels warten die obligatorischen Obermotze: In der zweiten Spielhälfte braucht Ihr dann sogar einen Schuss Taktik zum Sieg.



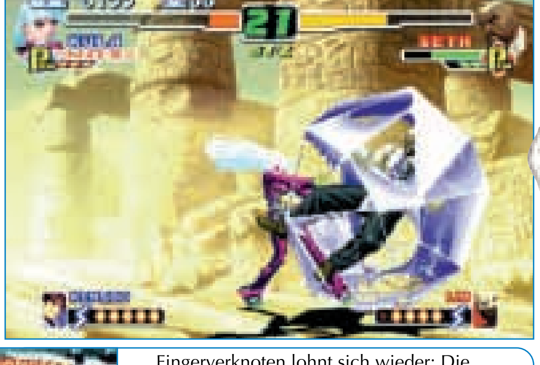
King of Fighters 2000

Der König is tot, es lebe der König! Die obskure Japano-Firma Playmore hat sich des Erbes SNKs angenommen und die “2000”-Variante der “King of Fighters”-Serie auf den Dreamcast umgesetzt. 35 Kämpfer kloppen sich hier in traditioneller 2D-Manier den Schädel weich und treten in Vierer-Teams zum Schlagabtausch an. Dabei übernimmt ein Mannschaftskamerad die Rolle des “Striker” und stürzt sich nur auf besonderes Kommando in den Kampf, während die restlichen drei die Drecksarbeit erledigen. Krachige Soundeffekte und ein durchaus ordentlicher Soundtrack unterlegen die Prügeleien vor den gezeichneten Hintergründen, deren Qualität von schäbig-pixelig bis liebevoll gestaltet und animiert reicht. Das Kampfsystem ist alten Hasen sofort vertraut: Vier Buttons genügen den SNK-Helden, um Super-Specials und endlose Kombos auszulösen. Mit ‘Armor’- und ‘Counter’-Mode stehen fortgeschrittenen Kämpfern zwei zusätzliche taktische Varianten zur Verfügung, spezielle Charaktere stehen nur zum Striker-Einsatz bereit und wollen im rechten Moment eingesetzt werden. Versus-Modus und Trainingshalle erlauben Duelle mit menschlichen Gegnern sowie das Trainieren Eurer Fähigkeiten, leider gibt’s aber keine im Spiel zuschaltbare Move-Liste. Seid Ihr einmal im Geschehen, halten sich die Ladezeiten erfreulich kurz, nur im ‘Gallery’-Mode müsst Ihr kurz warten, bevor Ihr Euch an diversen Artworks erfreut. Ein kleines Puzzlespiel schaltet hier neue Kunstwerke frei.

“King of Fighters 2000” ist die solide Umsetzung eines Neo-Geo-Highlights, Fans flacher Prügeleien dürfen also unbedarft zum Importshop rennen. *dm*







Fingerverknoten lohnt sich wieder: Die krachigen Special-Moves zaubern 2D-Fans ein Lächeln auf’s Gesicht.

NFL Blitz 20-03



Das tut weh: Ein Quarterback-Sack ist (abgesehen von einer Pass Interception) die denkbar ungünstigste Situation für die Angreifer.



So viele Spielzüge, so wenig Auswahlzeit: In Sachen Taktik hat Midway diesmal geklotzt statt gekleckert.

Während Midway die früheren ”NFL Blitz”-Jahrgänge unbeirrt auch in Europa veröffentlichte, sehen Next-Generation-Rowdys in die Röhre: Wer hierzulande auf PS2 & Co. mit der Lederpille spielen möchte, muss entweder auf die Edelsimulation ”Madden NFL” von EA ausweichen oder den Import-Weg gehen. Bei letzterer Variante gibt’s mit dem brandneuen ”20-03”-Update nun neues Futter: Wie gewohnt schert sich Midway nur bedingt um die Regeln des US-Nationalsports und sortiert alles aus, was einem unkomplizierten Arcadevergnügen hinderlich wäre. So braucht Ihr Euch um lästige Abseitsregeln oder Foulstrafen nicht zu kümmern – Hauptsache, der Ball wird im Angriff möglichst flott nach vorne gespielt bzw. Ihr nietet in der Abwehr die Gegenspieler rücksichtslos um, bevor sie überhaupt daran denken können, einen Pass anzunehmen.

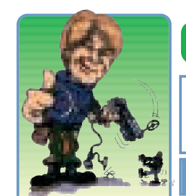
Damit das Geschehen nicht zu simpel abläuft, wurde die taktische Seite aufgebohrt: Jede Mannschaft (auch das neue Expansion-Team der Houston Rockets ist mit dabei) tritt mit einer Handvoll eigener Spielzüge an, dazu gesellen sich rund drei Dutzend allgemeine Angriffsstrategien. Wichtigste Neuerung ist der ‘Impact Player’, der als achter Mann auf dem Feld steht und eine frei einstellbare Strategie verfolgt – für genug Variationsmöglichkeiten ist also gesorgt. Midway-üblich tretet Ihr in Einzelspielen und Meisterschaften an, während das Geschehen mit witzigen Reporterkommentaren und einwandfreier, wenn auch dezent unspektakulärer Optik technisch überzeugt. Wer also Football ohne den tierischen Ernst mag, liegt bei ”NFL Blitz 20-03” richtig *us*



SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Alles muss man selber machen!"

Die nächste Wahl steht an, doch so richtig glücklich wird man mit keiner Fraktion. Welche Partei werden die MAN!ACs gründen, wenn sie mal die Zeit dafür haben?



Colin spielt:

1. Conflict: Desert Storm	Xbox
2. Beach Spikers	NGC
3. Turok Evolution	Xbox

...und gründet die

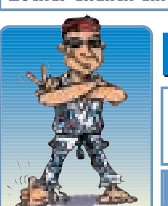
Freien Deutschen Bildschirmmetzger, damit mündige Zocker endlich ein kompetentes Sprachrohr bekommen.

Ulrich spielt:

1. Aggressive Inline	PS2
2. Beach Spikers	NGC
3. Buffy the Vampire Slayer	Xbox

...und gründet die

Drei-Affen-Kommune, weil `Nix sehen, nix hören, nix wissen´ halt doch am wenigsten Stress erzeugt.



David spielt:

1. Dark Age of Camelot	PC
2. Medal of Honor Frontline	PS2
3. Red Faction 2	PS2

...und gründet die

Ahnungslosen Rollenspieler Deutschlands, um der hiesigen Fantasy-Gemeinde eine Stimme zu geben.

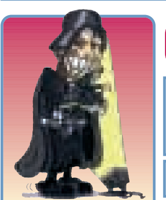


Stephan spielt:

1. Tactics Ogre	GBA
2. Mystic Heroes	NGC
3. Need for Speed: H.P. 2	PS2

...und gründet die

Grauen Spieler, weil ich mir langsam Gedanken über meine Virtualität im Alter machen muss.



Olli spielt:

1. Resident Evil	NGC
2. Hitman 2	PS2
3. Beach Spikers	NGC

...und gründet die

UFO-Partei, damit im nächsten Bundestag wieder ein paar grüne Männchen sitzen.

Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Geräuschen beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Printer 128
ZIRKA-PREIS: 3,35 Euro
GRAFIK: 84% SOUND: 76%



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (Dreamcast, PS2)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

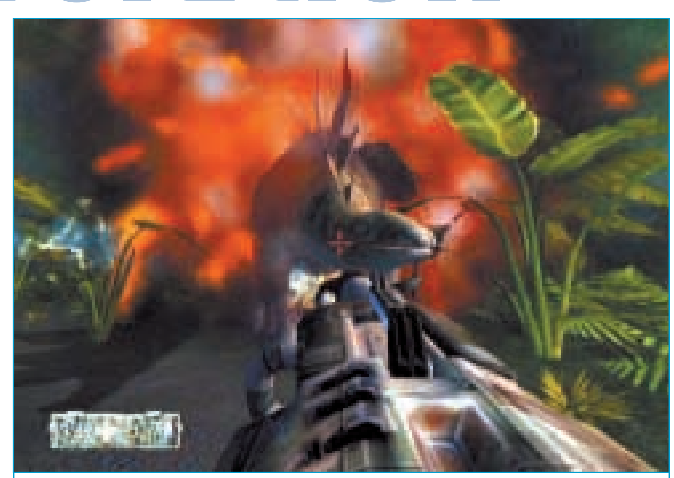


ENTWICKLER: Acclaim Austin, USA (www.trustyourinstincts.de)

Turok Evolution

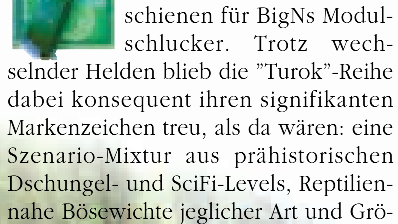


Die Giftpfeile eignen sich vor allem für Distanzschüsse – einmal getroffen, vergehen je nach Gegnerstärke Sekunden, bis der Bösewicht tödlich infiziert würgend zusammenbricht (PS2).



Wer Gewalt sät…: Fangt Ihr unnötig Streit mit der meist friedlichen Urzeitfauna an, müsst Ihr Euch über heftige Gegenwehr nicht wundern (Xbox).

Seit frühen N64-Tagen zählt Acclaims Urzeitsaga zu den beliebtesten und langlebigsten Serien des First-Person-Shooter-Genres – allein drei Solo-Abenteuer sowie ein Multiplayerspektakel erschienen für BigNs Modulschlucker. Trotz wechselnder Helden blieb die "Turok"-Reihe dabei konsequent ihren signifikanten Markenzeichen treu, als da wären: eine Szenario-Mixtur aus prähistorischen Dschungel- und SciFi-Levels, Reptilien-nahe Bösewichte jeglicher Art und Größe sowie ein umfangreicher Waffenschrank – prall gefüllt mit durchschlagkräftigen und abgedrehten Ballermännern. Die jüngste Inkarnation der dreidimensionalen Indianersippe bricht dabei lediglich mit der bisherigen Treue gegenüber Nintendo (die Gamecube-Fassung erscheint sogar verspätet), ansonsten erwartet Euch in "Turok Evolution" gewohnt brachiale Ego-Action in bester Serien-Tradition.



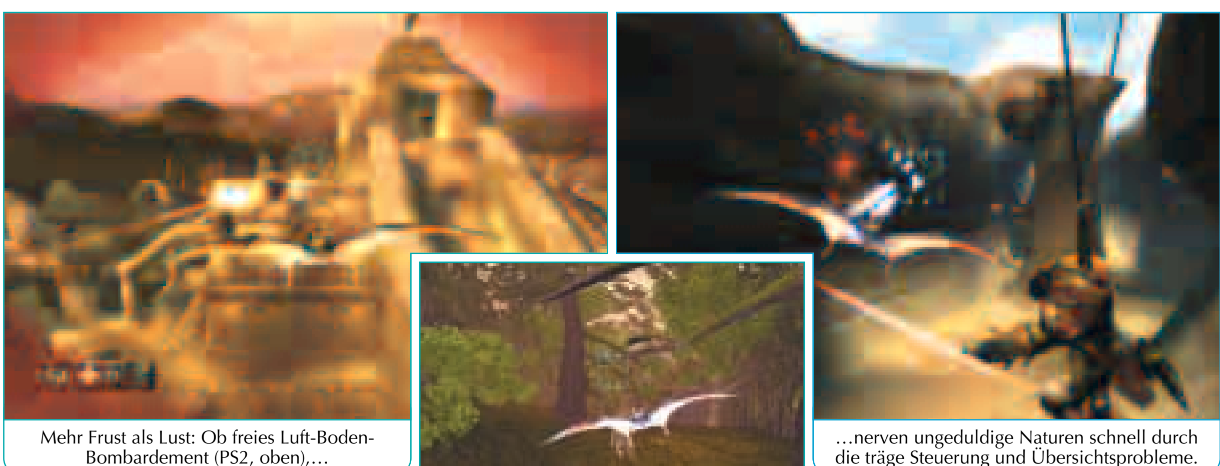
Urzeit-Inferno

Held des Next-Generation-"Turok" ist Tal'Set, ein Indianerhäuptling, der Ende des 19. Jahrhunderts durch einen mysteriösen Zeitstrudel in eine prähistorische Parallelwelt geschleudert wird. Und dort tun wahre Helden Not, denn eine Horde blutgieriger Echsenkrieger unter Führung des erbarmungslosen Lord Tyrannus überzieht das einst so freie Land mit Angst und Schrecken. Zudem kämpft auf Seiten der Schuppenschurken ein Tal'Set wohlbekannter Feind: Den fanatischen General Bruckner, dem Euer Held bereits vor seinem unfreiwilligen Dimensionssprung auf dem Schlachtfeld gegenüber stand, hat es ebenfalls in die fremde Welt verschlagen. Von altem Hass beseelt gräbt Tal'Set das Kriegbeil aus.
Satte 15 nochmals in mehrere Einzelmissionen unterteilte Kapitel stehen auf Eurem Reiseplan quer durch das 'Verlorene Land'. Über mangelnde Abwechslung könnt Ihr Euch dabei wahrlich nicht beklagen: Klassische Dschungel-

Wer brennt, hat Angst: Im Nahkampf liefert Euch der Flammenwerfer gute Dienste. Schade nur, dass der unübersichtliche und träge Waffenwechsel in brenzligen Situationen so manches Mal für Ärger sorgt (Xbox).

ANDERE VERSIONEN

Der N64-Vorgänger "Turok 3: Shadow of Oblivion" wurde in MAN!AC 10/2000 getestet (Abwertung auf 82% Spielspaß).



Mehr Frust als Lust: Ob freies Luft-Boden-Bombardement (PS2, oben),…

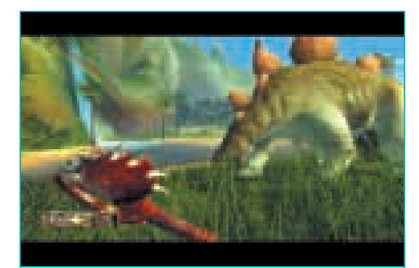
…rasante Wälderjagd (PS2, oben) oder Spießrutenflug durch einen engen Canyon (Xbox, rechts) – die Flatterlevels…

…nerven ungeduldige Naturen schnell durch die träge Steuerung und Übersichtsprobleme.

dickichte, kahle Gebirgspässe, versunkene Tempelruinen, aber auch gut bewachte Gefangenencamps, Hightech-Städte oder Waffenfabriken warten darauf, von Tyrannus' Brut gesäubert zu werden. Technisch hat die Dinojagd gegenüber 64-Bit-Zeiten mächtig zugelegt: So sind die Levels nicht nur vollgepackt mit urzeitlicher Flora (u.a. zahlreiche Busch- und diverse Baumarten), auch die Tierwelt hat reichlich Nachwuchs erhalten: Wer genau hinschaut, entdeckt flatternde Schmetterlinge, durchs Unterholz hüpfende Froschfamilien, pflanzenfressende Saurier, die ihren Durst an Wasserstellen löschen, oder friedlich umherkreisende Pteranodone. Doch natürlich sind Euch nicht alle Viecher wohlgesonnen: zähnefletschende Pavian-Herden, schuppige Krokodile, flinke Raptoren sowie haushohe T-Rexe warten nur darauf, dass sich eine schmackhafte Mahlzeit in ihre Jagdgründe verirrt. Nicht zu vergessen Lord Tyrannus' bewaffnete Untertanen: Tarnfarbene Scharfschützen, Schrotflinten-bewehrte Panzerechsen, kolossale Offiziersreptilien mit Laserstrahler im Gepäck oder affenartige Cyborg-Mutanten stellen nur eine kleine Auswahl aus dem höllischen Heer Eures garstigen Gegenspielers dar. Ein flinker Abzugsfinger ist entsprechend unabdingbar, um in den unwirtlichen Weiten des Verlorenen Landes zu überleben.

Ballern bis die Flinte glüht

Ein Glück, dass bei aller feindlichen Übermacht Tal'Sets Waffenkammer keine Wünsche offen lässt: Zwischen einfachem Tomahawk, Pistole, Nagel-MG und Raketenwerfer schaltet Ihr nun manuell via Tastendruck durch (die praktischen Waffenringe der Vorgänger wurden leider wegrationalisiert). Zudem verfügen beinahe sämtliche Todbringer über eine desaströse Zweitfunktion, sofern Ihr zuvor das entsprechende Upgrade gefunden habt: Der futuristische Tek-Bogen lässt sich so nicht nur wahlweise mit Standard-, Gift- oder Explosivpfeilen laden, auch könnt Ihr per zweistufigem Sniperzoom empfindliche Körperteile zielgenau ins Visier nehmen. Beim Flammenwerfer wiederum dürft Ihr zwischen kontinuierlichem Kerosinstrahl oder Dreier-Napalmbombe wählen, die Schrotflinte lässt sich mit bis zu vier Patronen gleichzeitig abfeuern. Weniger rustikal, dafür aber umso wirksamer präsentieren sich Laserknarre und Gravitationsgewehr: Während erstere sogar zielsuchende Lichtprojektile verschießt,



PS2-Ärger: Besitzer von 16:9-Fernseher frohlocken vielleicht angesichts der mittelgroßen PAL-Balken…



…die in den dilettantisch inszenierten Zwischensequenzen samt klobiger Polygonfiguren sogar noch dicker werden.

LEIDER KANN DAS NEUESTE "TUROK"-ABENTEUER meinen Erwartungen nicht ganz standhalten. Sicher, wie seine Vorgänger hantiert die 128-Bit-Rothaut mit den brachialsten Ballermännern der gesamten Ego-Zunft, die vielgestalte Gegnerschar lässt keine Langeweile aufkommen und auch die Levels geben sich in Anzahl wie optischer Vielfalt keine Blöße. Technisch liegen beide Versionen auf hohem Niveau, nur dass PS2-Nutzer mit deutlich ruckeliger Optik leben und auf einige Grafikeffekte der Xbox-Fassung verzichten müssen. Inhaltlich gibt's leider mehr zu meckern: Spielerisch wertvolle Abschnitte wie die Lagerinfiltration von Kapitel 5 sind die Ausnahme. Tumbe Dauerfeuereinlagen gegen scheinbar endlos anrollende Feindeshorden dominieren, wodurch das Epos oft nicht nur frustrierend schwer wird, sondern auch arg in die Länge gezogen wirkt. Überhaupt scheint das Spektakel an einigen Stellen noch unfertig, was besonders bei der KI auffällt: Während einige Monster Köpfchen durch taktischen Rückzug beweisen, verharren andere direkt vor Eurer Nase regungslos im Kugelhagel oder haben Probleme, zentimeterhohe Ebenen zu erklimmen.



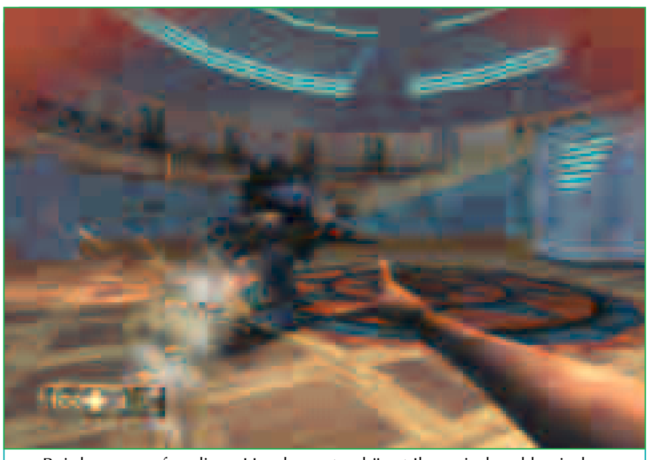
Colin Gäbel



Nichts für Zartbesaitete: Selbst fette Feinde werden im hochfrequenten MG-Feuer binnen Sekunden in blutige Bröckchen zerlegt – sofern Ihr die 'ab 18'-Version zockt (Xbox).

***Wie schon beim** zweiten Auftritt des "Shadowman" entschied sich Acclaim auch bei den Next-Gen-Debüts der rabiaten Ego-Rothaut für die Veröffentlichung zweier Versionen. Während Ihr in der 'USK ab 18'-Fassung das internationale Maß an "Turok"-Gewalt zu sehen bekommt, wurden für den 16er-Silberling einige inhaltliche Änderungen vorgenommen: So verspritzt die Reptilienbrut kein rotes Blut mehr, und auch die virtuelle Amputation feindlicher Körperteile via zielgenauer Schüsse ist nicht mehr möglich. Zudem wurde der Urzeitkrieg um einige besonders rabiate Zwischensequenzen entschärft.*





Bei den sprengfreudigen Handgranaten könnt Ihr zwischen klassischer Timerdetonation und bewegungsgesteuerter Haftfunktion umschalten (PS2).

Bis auf die niedrigere Bildrate und einige fehlende Details ist die PS2-Fassung (Bild) optisch kaum schwächer als der Xbox-"Turok"

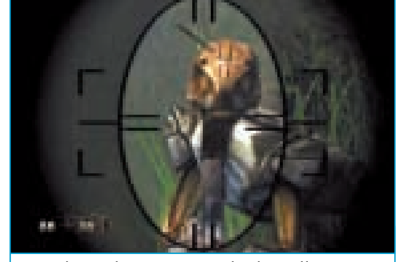
Würfelpech:
Cube-Fans werden leider nicht pünktlich zum offiziellen 'T-Day', dem 6. September, sondern erst ein paar Wochen später mit ihrer Version des Ego-Spektakels bedient. Auch das Testmuster der Nintendo-Fassung erreichte uns nicht mehr rechtzeitig, und wird entsprechend erst nächste Ausgabe unter die Lupe genommen.

macht letzteres vor allem Sadisten Spaß. Verirrt sich ein Schurke in den Strahl der Hightechknarre, dürft Ihr den bedauernswerten Bösewicht nach Gusto in der Luft herumschwenken, an Felswänden zerschmettern oder einfach in den nächstbesten Abgrund schmeißen – Eurer Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Irgendwann ist aber auch die schönste Wumme leergeballert, entsprechend solltet Ihr in den verwinkelten Arealen stets nach versteckter Extra-Munition, aber auch überlebenswichtigen Medi-Paks Ausschau halten.

Flugsaurier voraus!

Der Schwerpunkt des neuesten "Turok" liegt einmal mehr auf knallharter Balleraction – daran können auch gelegentliche Schwimm- und Sprungeinlagen, simple Schalterrätsel sowie die ein oder andere Infiltrationsmission nichts ändern. Allerdings bleibt Tal'Set dabei nicht immer auf dem Boden der Tatsachen. In einigen Kapiteln schwingt sich Euer Held auf den Rücken eines schwerbewaffneten Flugsauriers und nimmt den Krieg gegen die Echsenbrut aus luftiger Höhe auf. Im Regelfall rast Ihr dabei "Panzer Dragoon"-artig auf festgelegten Bahnen durch Canyons oder lianenüberwucherte Wälder und weicht reaktionsschnell Bäumen, Steinsäulen und ähnlichen Hindernissen aus. Ab und an trudelt Ihr aber auch völlig frei durch großräumige Areale, wobei feindliche Geschütztürme, Panzer oder übergoße Luftschiffe im Dauerfeuer Eurer mit unendlich Munition bestückten Laserknarre bzw. einem Satz zielsuchender Raketen vergehen.

Im Gegensatz zum effektgespickten Hauptspiel ist die Rahmenpräsentation von "Turok Evolution" nur mäßig ausgefallen: Meist führen Euch spartanische Texttafeln in die Missionsziele ein, manchmal bekommt Ihr auch dramaturgisch hanebüchene und technisch schwache Zwischensequenzen in Spiel- oder (ganz selten) Renderoptik zu Gesicht. *cg*



Mittlerweile Genre-Standard: Trefferzonen und Scharfschützeneinlagen dürfen auch in „Turok Evolution" nicht fehlen (Xbox).

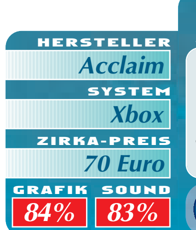


Eine Quicksave-Funktion wie im dritten "Turok" haben sich die Entwickler leider gespart, nach jeder Mission wird automatisch gespeichert (PS2).

DER STURM AUF DEN EGO-GIPFEL bleibt Acclaims Dschungelhatz zwar knapp verwehrt, in Sachen Atmosphäre nimmt's "Turok Evolution" aber mit jedem Baller-Konkurrenten auf: Lebendige Pflanzenwelten, famos animierte Saurier und die bombastische Sound-Kulisse versetzen Euch direkt in die Urzeit. Außerdem brilliert die Konsolen-Rothaut mit ihrem Abwechslungsreichtum: Ihr schaltet mit dem fiesen Sniper-Bogen auflauerndes Reptilien-Gezücht aus, nehmt an einem brachialen Stellungskrieg in einer verfallenen Stadt teil oder infiltriert zwecks Sabotage eine gigantische Kampfmaschinerie. Einige Kritikpunkte müssen sich die Mannen um David Dienstbier aber trotzdem ankreiden lassen. Was man sich bei den hakelig-frustrierenden Flugeinlagen gedacht hat, bleibt mir ein Rätsel: Ständig kracht Ihr mangels Übersicht und Kontrolle in die nächste Felswand. Und auch der lahme Waffenwechsel bringt Euch öfter in die Bredouille, als Euch lieb sein kann. Über die dilettantische Inszenierung der Zwischensequenzen mit ihren kantigen Protagonisten hüllen wir am besten den Mantel des Schweigens.



Oliver Schultes



HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 70 Euro
GRAFIK: 84% SOUND: 83%



Spielspaß **84%**

Rabiate Rothaut-Rückkehr: Optisch eindrucksvoll und umfangreich, aber auch zu schwer und mit kleinen Mängeln.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

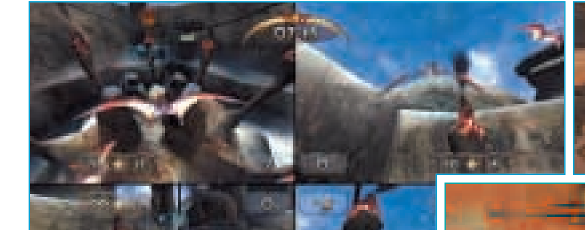
HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 82% SOUND: 83%

Spielspaß **82%**

Technisch schwächer, aber spielerisch nahezu gleich – auch auf der PS2 halten sich Lust und Frust die motivierende Waage.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



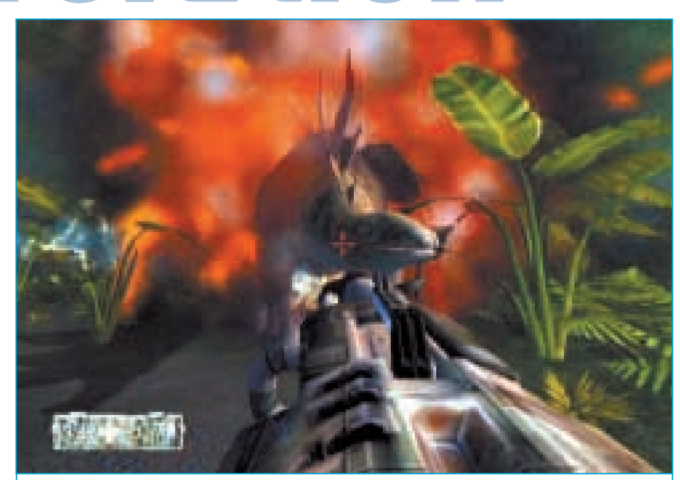


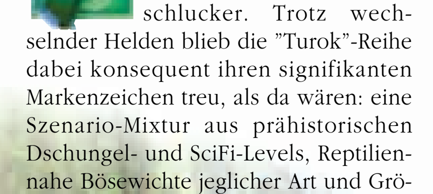
Deathmatch oder Flugduell: Die umfangreichen Mehrspielermodi lassen keine Wünsche offen. Auf der PS2 (rechts) dürfen nur zwei Recken ran.

ENTWICKLER: ACCLAIM AUSTIN, USA (WWW.TRUSTYOURINSTINCTS.DE)

Turok Evolution


Die Giftpfeile eignen sich vor allem für Distanzschüsse – einmal getroffen, vergehen je nach Gegnerstärke Sekunden, bis der Bösewicht tödlich infiziert würgend zusammenbricht (PS2).


Wer Gewalt sät…: Fangt Ihr unnötig Streit mit der meist friedlichen Urzeitfauna an, müsst Ihr Euch über heftige Gegenwehr nicht wundern (Xbox).



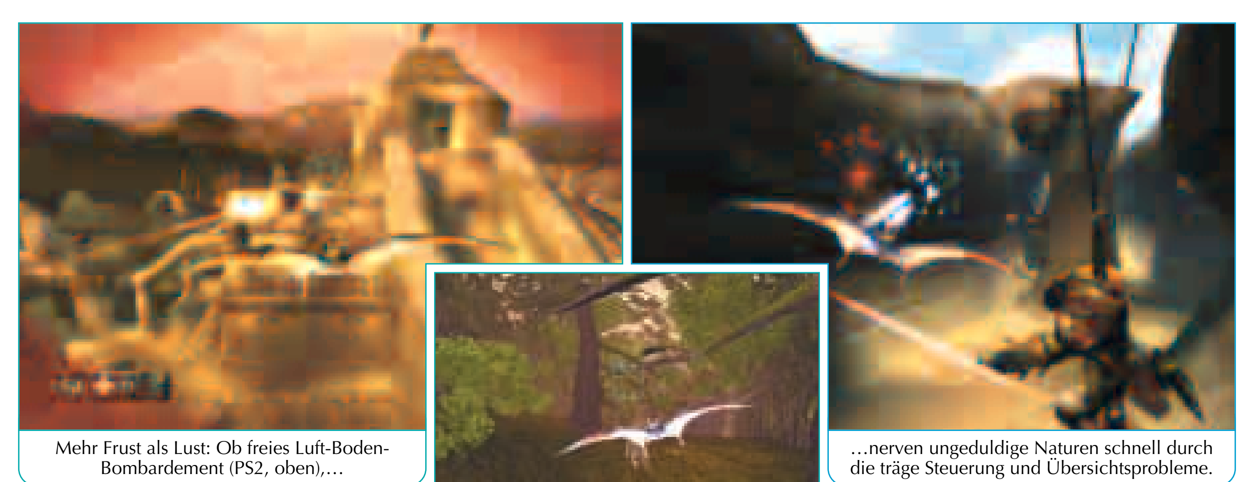
Seit frühen N64-Tagen zählt Acclaims Urzeitsaga zu den beliebtesten und langlebigsten Serien des First-Person-Shooter-Genres – allein drei Solo-Abenteuer sowie ein Multiplayerspektakel erschienen für BigNs Modulschlucker. Trotz wechselnder Helden blieb die "Turok"-Reihe dabei konsequent ihren signifikanten Markenzeichen treu, als da wären: eine Szenario-Mixtur aus prähistorischen Dschungel- und SciFi-Levels, Reptilien-nahe Bösewichte jeglicher Art und Größe sowie ein umfangreicher Waffenschrank – prall gefüllt mit durchschlagkräftigen und abgedrehten Ballermännern. Die jüngste Inkarnation der dreidimensionalen Indianersippe bricht dabei lediglich mit der bisherigen Treue gegenüber Nintendo (die Gamecube-Fassung erscheint sogar verspätet), ansonsten erwartet Euch in "Turok Evolution" gewohnt brachiale Ego-Action in bester Serien-Tradition.

Urzeit-Inferno

Held des Next-Generation-"Turok" ist Tal'Set, ein Indianerhäuptling, der Ende des 19. Jahrhunderts durch einen mysteriösen Zeitstrudel in eine prähistorische Parallelwelt geschleudert wird. Und dort tun wahre Helden Not, denn eine Horde blutgieriger Echsenkrieger unter Führung des erbarmungslosen Lord Tyrannus überzieht das einst so freie Land mit Angst und Schrecken. Zudem kämpft auf Seiten der Schuppenschurken ein Tal'Set wohlbekannter Feind: Den fanatischen General Bruckner, dem Euer Held bereits vor seinem unfreiwilligen Dimensionssprung auf dem Schlachtfeld gegenüber stand, hat es ebenfalls in die fremde Welt verschlagen. Von altem Hass beseelt gräbt Tal'Set das Kriegbeil aus.
Satte 15 nochmals in mehrere Einzelmissionen unterteilte Kapitel stehen auf Eurem Reiseplan quer durch das 'Verlorene Land'. Über mangelnde Abwechslung könnt Ihr Euch dabei wahrlich nicht beklagen: Klassische Dschungel-

Wer brennt, hat Angst: Im Nahkampf liefert Euch der Flammenwerfer gute Dienste. Schade nur, dass der unübersichtliche und träge Waffenwechsel in brenzligen Situationen so manches Mal für Ärger sorgt (Xbox).

ANDERE VERSIONEN
Der N64-Vorgänger "Turok 3: Shadow of Oblivion" wurde in MAN!AC 10/2000 getestet (Abwertung auf 82% Spielspaß).



Mehr Frust als Lust: Ob freies Luft-Boden-Bombardement (PS2, oben),…

…rasante Wälderjagd (PS2, oben) oder Spießrutenflug durch einen engen Canyon (Xbox, rechts) – die Flatterlevels…

…nerven ungeduldige Naturen schnell durch die träge Steuerung und Übersichtsprobleme.

dickichte, kahle Gebirgspässe, versunkene Tempelruinen, aber auch gut bewachte Gefangenencamps, Hightech-Städte oder Waffenfabriken warten darauf, von Tyrannus' Brut gesäubert zu werden. Technisch hat die Dinojagd gegenüber 64-Bit-Zeiten mächtig zugelegt: So sind die Levels nicht nur vollgepackt mit urzeitlicher Flora (u.a. zahlreiche Busch- und diverse Baumarten), auch die Tierwelt hat reichlich Nachwuchs erhalten: Wer genau hinschaut, entdeckt flatternde Schmetterlinge, durchs Unterholz hüpfende Froschfamilien, pflanzenfressende Saurier, die ihren Durst an Wasserstellen löschen, oder friedlich umherkreisende Pteranodone. Doch natürlich sind Euch nicht alle Viecher wohlgesonnen: zähnefletschende Pavian-Herden, schuppige Krokodile, flinke Raptoren sowie haushohe T-Rexe warten nur darauf, dass sich eine schmackhafte Mahlzeit in ihre Jagdgründe verirrt. Nicht zu vergessen Lord Tyrannus' bewaffnete Untertanen: Tarnfarbene Scharfschützen, Schrotflinten-bewehrte Panzerechsen, kolossale Offiziersreptilien mit Laserstrahler im Gepäck oder affenartige Cyborg-Mutanten stellen nur eine kleine Auswahl aus dem höllischen Heer Eures garstigen Gegenspielers dar. Ein flinker Abzugsfinger ist entsprechend unabdingbar, um in den unwirtlichen Weiten des Verlorenen Landes zu überleben.

Ballern bis die Flinte glüht

Ein Glück, dass bei aller feindlichen Übermacht Tal'Sets Waffenkammer keine Wünsche offen lässt: Zwischen einfachem Tomahawk, Pistole, Nagel-MG und Raketenwerfer schaltet Ihr nun manuell via Tastendruck durch (die praktischen Waffenringe der Vorgänger wurden leider wegrationalisiert). Zudem verfügen beinahe sämtliche Todbringer über eine desaströse Zweitfunktion, sofern Ihr zuvor das entsprechende Upgrade gefunden habt: Der futuristische Tek-Bogen lässt sich so nicht nur wahlweise mit Standard-, Gift- oder Explosivpfeilen laden, auch könnt Ihr per zweistufigem Sniperzoom empfindliche Körperteile zielgenau ins Visier nehmen. Beim Flammenwerfer wiederum dürft Ihr zwischen kontinuierlichem Kerosinstrahl oder Dreier-Napalmbombe wählen, die Schrotflinte lässt sich mit bis zu vier Patronen gleichzeitig abfeuern. Weniger rustikal, dafür aber umso wirksamer präsentieren sich Laserknarre und Gravitationsgewehr: Während erstere sogar zielsuchende Lichtprojektile verschießt,

LEIDER KANN DAS NEUESTE "TUROK"-ABENTEUER meinen Erwartungen nicht ganz standhalten. Sicher, wie seine Vorgänger hantiert die 128-Bit-Rothaut mit den brachialsten Ballermännern der gesamten Ego-Zunft, die vielgestalte Gegnerschar lässt keine Langeweile aufkommen und auch die Levels geben sich in Anzahl wie optischer Vielfalt keine Blöße. Technisch liegen beide Versionen auf hohem Niveau, nur dass PS2-Nutzer mit deutlich ruckeliger Optik leben und auf einige Grafikeffekte der Xbox-Fassung verzichten müssen. Inhaltlich gibt's leider mehr zu meckern: Spielerisch wertvolle Abschnitte wie die Lagerinfiltration von Kapitel 5 sind die Ausnahme. Tumbe Dauerfeuereinlagen gegen scheinbar endlos anrollende Feindeshorden dominieren, wodurch das Epos oft nicht nur frustrierend schwer wird, sondern auch arg in die Länge gezogen wirkt. Überhaupt scheint das Spektakel an einigen Stellen noch unfertig, was besonders bei der KI auffällt: Während einige Monster Köpfchen durch taktischen Rückzug beweisen, verharren andere direkt vor Eurer Nase regungslos im Kugelhagel oder haben Probleme, zentimeterhohe Ebenen zu erklimmen.

Colin Gäbel

PS2-Ärger: Besitzer von 16:9-Fernseher frohlocken vielleicht angesichts der mittelgroßen PAL-Balken…



…die in den dilettantisch inszenierten Zwischensequenzen samt klobiger Polygonfiguren sogar noch dicker werden.



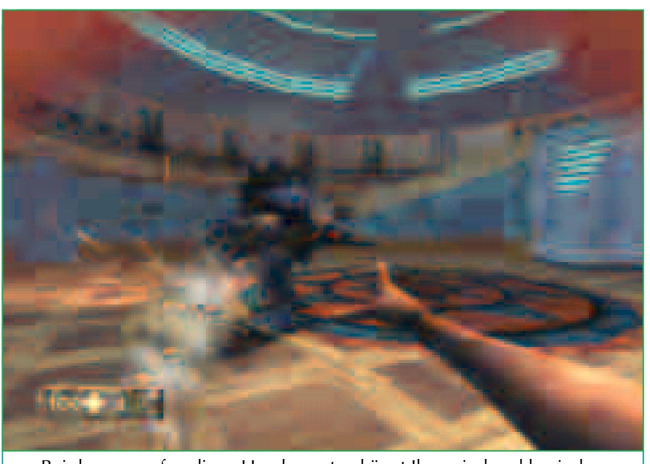
Nichts für Zartbesaitete: Selbst fette Feinde werden im hochfrequenten MG-Feuer binnen Sekunden in blutige Bröckchen zerlegt – sofern Ihr die 'ab 18'-Version zockt (Xbox).

Wie schon beim zweiten Auftritt des "Shadowman" entschied sich Acclaim auch bei den Next-Gen-Debüts der rabiaten Ego-Rothaut für die Veröffentlichung zweier Versionen. Während Ihr in der 'USK ab 18'-Fassung das internationale Maß an "Turok"-Gewalt zu sehen bekommt, wurden für den 16er-Silberling einige inhaltliche Änderungen vorgenommen: So verspritzt die Reptilienbrut kein rotes Blut mehr, und auch die virtuelle Amputation feindlicher Körperteile via zielgenauer Schüsse ist nicht mehr möglich. Zudem wurde der Urzeitkrieg um einige besonders rabiate Zwischensequenzen entschärft.





Würfelpech:
Cube-Fans werden leider nicht pünktlich zum offiziellen 'T-Day', dem 6. September, sondern erst ein paar Wochen später mit ihrer Version des Ego-Spektakels bedient. Auch das Testmuster der Nintendo-Fassung erreichte uns nicht mehr rechtzeitig, und wird entsprechend erst nächste Ausgabe unter die Lupe genommen.


Bei den sprengfreudigen Handgranaten könnt Ihr zwischen klassischer Timerdetonation und bewegungsgesteuerter Haftfunktion umschalten (PS2).

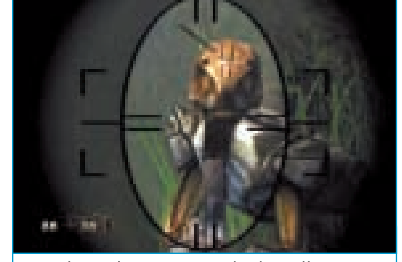
Bis auf die niedrigere Bildrate und einige fehlende Details ist die PS2-Fassung (Bild) optisch kaum schwächer als der Xbox-"Turok"

macht letzteres vor allem Sadisten Spaß. Verirrt sich ein Schurke in den Strahl der Hightechknarre, dürft Ihr den bedauernswerten Bösewicht nach Gusto in der Luft herumschwenken, an Felswänden zerschmettern oder einfach in den nächstbesten Abgrund schmeißen – Eurer Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Irgendwann ist aber auch die schönste Wumme leergeballert, entsprechend solltet Ihr in den verwinkelten Arealen stets nach versteckter Extra-Munition, aber auch überlebenswichtigen Medi-Paks Ausschau halten.

Flugsaurier voraus!

Der Schwerpunkt des neuesten "Turok" liegt einmal mehr auf knallharter Balleraction – daran können auch gelegentliche Schwimm- und Sprungeinlagen, simple Schalterrätsel sowie die ein oder andere Infiltrationsmission nichts ändern. Allerdings bleibt Tal'Set dabei nicht immer auf dem Boden der Tatsachen. In einigen Kapiteln schwingt sich Euer Held auf den Rücken eines schwerbewaffneten Flugsauriers und nimmt den Krieg gegen die Echsenbrut aus luftiger Höhe auf. Im Regelfall rast Ihr dabei "Panzer Dragoon"-artig auf festgelegten Bahnen durch Canyons oder lianenüberwucherte Wälder und weicht reaktionsschnell Bäumen, Steinsäulen und ähnlichen Hindernissen aus. Ab und an trudelt Ihr aber auch völlig frei durch großräumige Areale, wobei feindliche Geschütztürme, Panzer oder übergoße Luftschiffe im Dauerfeuer Eurer mit unendlich Munition bestückten Laserknarre bzw. einem Satz zielsuchender Raketen vergehen.

Im Gegensatz zum effektgespickten Hauptspiel ist die Rahmenpräsentation von "Turok Evolution" nur mäßig ausgefallen: Meist führen Euch spartanische Texttafeln in die Missionsziele ein, manchmal bekommt Ihr auch dramaturgisch hanebüchene und technisch schwache Zwischensequenzen in Spiel- oder (ganz selten) Renderoptik zu Gesicht. *cg*


Mittlerweile Genre-Standard: Trefferzonen und Scharfschützeneinlagen dürfen auch in „Turok Evolution" nicht fehlen (Xbox).

Eine Quicksave-Funktion wie im dritten "Turok" haben sich die Entwickler leider gespart, nach jeder Mission wird automatisch gespeichert (PS2).



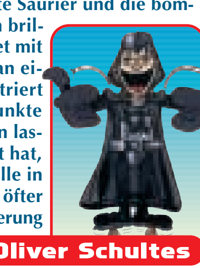


Spielspaß 82%
Technisch schwächer, aber spielerisch nahezu gleich – auch auf der PS2 halten sich Lust und Frust die motivierende Waage.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

DER STURM AUF DEN EGO-GIPFEL bleibt Acclaims Dschungelhatz zwar knapp verwehrt, in Sachen Atmosphäre nimmt's "Turok Evolution" aber mit jedem Baller-Konkurrenten auf: Lebendige Pflanzenwelten, famos animierte Saurier und die bombastische Sound-Kulisse versetzen Euch direkt in die Urzeit. Außerdem brilliert die Konsolen-Rothaut mit ihrem Abwechslungsreichtum: Ihr schaltet mit dem fiesen Sniper-Bogen auflauerndes Reptilien-Gezücht aus, nehmt an einem brachialen Stellungskrieg in einer verfallenen Stadt teil oder infiltriert zwecks Sabotage eine gigantische Kampfmaschinerie. Einige Kritikpunkte müssen sich die Mannen um David Dienstbier aber trotzdem ankreiden lassen. Was man sich bei den hakelig-frustrierenden Flugeinlagen gedacht hat, bleibt mir ein Rätsel: Ständig kracht Ihr mangels Übersicht und Kontrolle in die nächste Felswand. Und auch der lahme Waffenwechsel bringt Euch öfter in die Bredouille, als Euch lieb sein kann. Über die dilettantische Inszenierung der Zwischensequenzen mit ihren kantigen Protagonisten hüllen wir am besten den Mantel des Schweigens.


Oliver Schultes


Deathmatch oder Flugduell: Die umfangreichen Mehrspielermodi lassen keine Wünsche offen. Auf der PS2 (rechts) dürfen nur zwei Recken ran.

ENTWICKLER: The Collective, USA (www.collectivestudios.com)

Buffy the Vampire Slayer



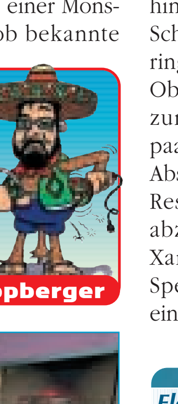
Zombies sind eklig: Statt wie brave Vampire in Staub zu zerfallen, zerplatzen die nervigen Untoten in unappetitliche, grüne Glibbermasse.



Schöner Schein: Wenn Buffy so hell erstrahlt, habt Ihr erfolgreich eine besonders wirksame Jäger-Prügelaktion gestartet.

Der Jugend liebste Dämonenkillerin feiert nach einem zum Glück längst vergessenen Game-Boy-Debakel ihr Heimkonsolendebüt. "Buffy the Vampire Slayer" bringt für die zünftige Monster- und Mutantenkillerei samt kräftiger Prise Humor einen der fiesesten Gegner als Obermotz zurück: Der besonders mächtige 'Meister'-Vampir wurde eigentlich von Buffy besiegt und endgültig vernichtet – aber wieso spukt er nun wieder in ihren Alpträumen herum, und was hat Fiesling Spike mit dem Ganzen zu tun? Die Handlung des Xbox-Abenteuers ist zeitlich in der zweiten Hälfte der dritten "Buffy"-Staffel eingeordnet: Konkurrenzjägerin Faith glänzt zwar durch Abwesenheit, dafür ist mit Cordelia, Xander, Willow, Giles und dem geläuterten Angel der Rest der Scooby-Gang mit von der Partie – allesamt von den amerikanischen Originaldarstellern gesprochen, lediglich Sarah Michelle Gellar zickte und wurde durch ein (gutes) Stimmdouble ersetzt.
In typischer 3D-Action-Adventure-Manier steuert Ihr Buffy durch meist düstere Szenarien und nehmt es mit einer Monster-Übermacht auf: Egal, ob bekannte Schauplätze wie die Sunnydale High School, der Bronze Club und Angels einsame Villa, oder schummrige Gänge in unterirdischen Verliesen und versunkenen Kathedralen, die Jägerin setzt sich überall gekonnt mit Hand und Fuß zur Wehr. Während die gewöhnlichen Fieslinge nach genug Prügeln ihr Lebenslicht aushauchen, benötigt Ihr für Vampire etwas mehr Einsatz: Bekanntlich geben die untoten Sauger erst klein bei, wenn Ihr sie pfählt, anzündet oder köpft – frischt also regelmäßig Eure Pflockvorräte auf und haltet Armbrüste, Sichelmesser oder Feuer werfende Spritzpistolen vorrätig.
Auf dem Weg durch die Levels fordern hin und wieder Rätsel der Marke "Finde Schalter und öffne damit die Tür" in geringen Dosen Euren Spürsinn, während Obermotze nur mit der richtigen Taktik zum Ableben zu bewegen sind. Alle paar Abschnitte macht Ihr zudem einen Abstecher in die Bibliothek, um mit dem Rest der Truppe das weitere Vorgehen abzusprechen sowie neue Waffen von Xander oder besonders wirkungsvolle Special Moves aus Giles' Handbüchern einzusacken. *us*



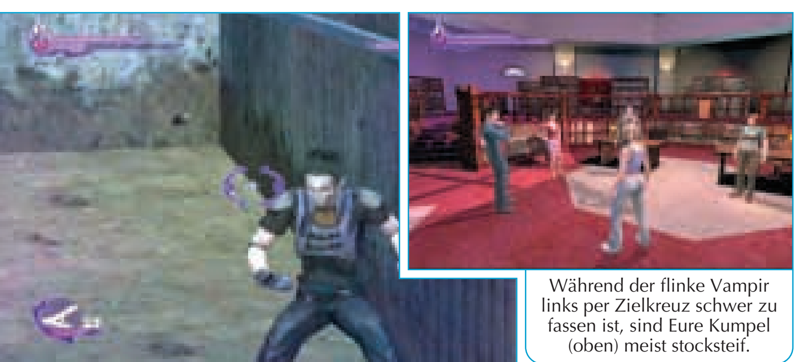


ALS BEKENNENDER "BUFFY"-FAN stehe ich dem Xbox-Abenteuer natürlich grundsätzlich positiv gegenüber: Dank originalgetreuem Vorspann und flappsiger Sprüche stimmt das Flair, doch dafür hapert's an anderen Stellen. Grafisch fällt das virtuelle Sunnydale ziemlich nüchtern aus: Unspektakuläre Texturen und hölzerne Charaktere sind noch verschmerzbar, aber dass die Bildrate immer wieder schwer nach unten geht, ist nervig. Vor allem aber ist das Abenteuer einfach zu fade: Stetes Knöpfchenhämmern genügt meist auf Eurem Weg, die schlichten Unterhaltungen in der Bibliothek sind kaum mehr als schmückendes Beiwerk. Wer "Buffy" liebt, kann beruhigt zuschlagen, alle anderen sollten vor dem Kauf besser erst mal testpfählen.

Ulrich Steppberger

Im Fernsehen

gehen Buffy und Angel seit einigen Jahren getrennte Wege: Am Ende der dritten Staffel (also kurz nach den Ereignissen im Xbox-"Buffy") verließ Angel Sunnydale und zog nach Los Angeles, um dort gegen die dunklen Mächte zu kämpfen – Unterstützung bekommt er hier von den alten Serienkollegen Cordelia und Wesley, während Giles, Willo und Xander weiterhin den Hilfstrupp von Buffy bilden. Fans von Ms. Geller müssen nicht mehr lange darben: Ab Mitte September geht es auf Pro Sieben mit der sechsten "Buffy"-Staffel weiter, "Angel" soll allerdings erst 2003 wieder an den Start gehen.



Während der flinke Vampir links per Zielkreuz schwer zu fassen ist, sind Eure Kumpel (oben) meist stocksteif.



HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	70 Euro
GRAFIK	66%
SOUND	78%
Spielspaß	60%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Geradlinige und schlichte Vampir- und Monsterjagd mit mäßiger Technik, aber schicker Lizenz.

AB 16

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Namco, Japan (www.namco.co.jp)

Tekken 4

Die Button-Basher kommen!

Ausgefuchste Prügelexperten hassen diese Gattung Spieler auf den Tod: Pad in die Hand nehmen, wild auf die Tasten klopfen und womöglich mit dieser Taktik auch noch gewinnen. "Tekken", seit jeher als Nonplusultra der Button-Basher verschrien, macht es dieser Spezies recht leicht. Einfach das Pad wie unten abgebildet ergreifen und mit Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand wahllos und möglichst flott auf den Aktionsknöpfen herumhämmern. Aber: Wer sich allein auf diese Taktik verlässt, bekommt zwar bei leichtem Schwierigkeitsgrad schnell den Abspann zu sehen, gegen anspruchsvollere Gegner oder menschliche Mitspieler seht Ihr auf diesem Weg aber kein Land. Übrigens: Diese Handhaltung empfiehlt sich auch für Profis und solche, die es werden wollen, da sich so die Buttons schneller erreichen lassen.



Alles im Griff: Ausgefuchste "Tekken"-Zocker bearbeiten das Pad mit zwei Fingern.



Karate-Purist Jin Kazama hat sich von seinem alten Mishima-Kampfstil abgewendet und kommt jetzt mit einer völlig neuen Manöverpalette daher.

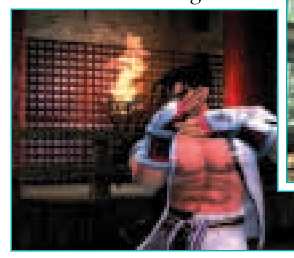
Über die Jahre hinweg kämpfte sich Namco Schritt für Schritt in die Herzen der Beat'em-Up-Fans. Auf der PSone setzte "Tekken 3" nach zwei verbesserungswürdigen Vorgängern einen Meilenstein, und mit "Tekken Tag Tournament" lieferte man einen ordentlichen Starttitel für die PS2. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Gut bestückte Mädels ("Dead or Alive 2") und Segas brillantes "Virtua Fighter" bringen den Thron des einstmaligen Alleinherrschers ganz schön ins Wackeln. "Tekken 4" soll die Dinge jetzt wieder zurechtrücken – und fährt dazu allerhand Neuerungen auf.

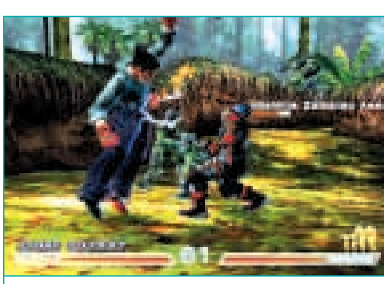
König Eisenfaust

Zwei Jahre nach dem letzten offiziellen 'King of Iron Fist'-Turnier lädt der alte Heihachi Mishima erneut zum Kampf, als Preis winkt diesmal die Herrschaft über das gigantische Mishima-Finanzimperium. Alte Bekannte und neue Helden folgen dem Ruf, und gehen dabei ihren ganz individuellen Motiven nach. Cybersamurai Yoshimitsu kämpft für den Weltfrieden, Tae Kwon Do-Crack Hwaorang versucht, den Klauen des Militärs zu entkommen, und Kazuya Mishima hat noch eine Rechnung mit seinem Papi Heihachi offen. Bei den insgesamt 19 Charakteren haben sich drei neue Gesichter eingeschlichen: Preisboxer Steve Fox verlässt sich auf seine schnelle linke Gerade, Vale-Tudo-Riese Craig Marduk zermalmt seine Gegner mit schierer Kraft und die Capoeira-Schönheit Christie Monteiro beeindruckt mit akrobatischen Höchstleistungen und extremer Beweglichkeit. Diese Frischlinge müssen sich allerdings erstmal gegenüber einer Reihe alteingesessener Veteranen behaupten. Namen wie Paul Phoenix, Jin Kazama (der übrigens mit einer komplett überarbeiteten Move-Palette antritt), King, Marshall Law oder Lei Wulong lassen die Herzen der "Tekken"-Fans höher schlagen und bieten eine Manöverpalette, die so ziemlich jeden Geschmack befriedigt. Ob

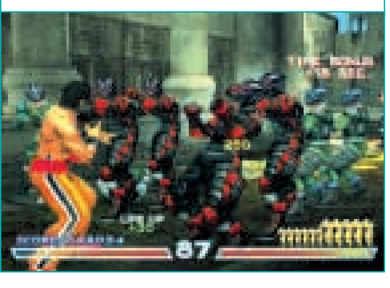


Knallharte Kicks und brutzelnde Lichteffekte nach besonders harten Treffern sind ein Markenzeichen der "Tekken"-Serie





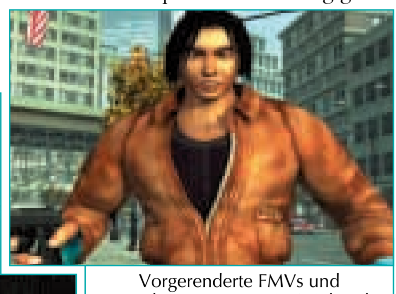
Alle gegen einen: Im 'Tekken Force'-Modus schickt Ihr die Mishima-Zaibatsu-Schergen im Dutzend schlafen.



Kick-Spezialist, Ringkämpfer, Karatemeister, Bruce-Lee-Verschnitt oder Tierkreiszeichen-Kung-Fu – in "Tekken 4" findet jeder Schläger ein Zuhause. Auch etwas abgedrehtere Geschmäcker kommen dank Panda- und Grizzlybär sowie dem klapprigen Roboter Combot (der in jeder Kampfrunde seinen Stil wechselt und als Ersatz für Holzpuppe Mokujin fungiert) auf ihre Kosten.

Durchschlagend

Im Gegensatz zum PS2-Vorgänger gibt's diesmal keinen Tag-Team-Modus, "Tekken 4" ist ein Spiel für Einzelkämpfer. Mann gegen Mann (oder Frau) heißt die Devise, und die wird hier ziemlich ernst genommen. Wie gewohnt steuert Ihr die vier Gliedmaßen Eurer Recken mit je einem Button, in Kombination mit dem Steuerkreuz lasst Ihr vernichtende Schlagfolgen und zerstörerische Kicks auf den Feind herabregnen. Faulenzer legen spezielle Tastenkombinationen wie zum Beispiel Würfe auf die Schulterbuttons, ganz simple Gemüter kommen sogar mit der tumben 'Button Bash'-Taktik (siehe Randspalte links) ans Ziel. Ein solch planloses Vorgehen mag zwar kurzfristig zum Erfolg führen, wer aber mehr von einem Prügelprodukt erwartet, als zehnmal den Story-Mode durchzuzocken, wird sich schnell eine distinguiertere Spielweise antrainieren müssen. Und zum Verfeinern Eurer Technik gibt's auch reichlich Spielraum: Abhängig von



Vorgerenderte FMVs und Zwischensequenzen in Spieloptik versüßen den Story-Mode



Neulinge unter sich: Capoeira-Braut Christie Monteiro wischt dank langen Beinen und akrobatischem Geschick mit dem blondgelockten Boxer Steve Fox den Boden auf.

der Position zum Gegner und zum Arenarand, der Fußstellung und weiteren Faktoren stehen den einzelnen Charakteren weit über hundert Manöver zur Verfügung – von einfachen Schritten und Drehungen bis zu tückischen Würfen und hinterhältigen Kinnhaken. Dazu kommen unzählige Kombos, die den Feind in einem endlosen Hagel von Schlägen zu Boden gehen lassen, Tacklings aus dem Laufen heraus und natürlich die besonders gemeinen Juggle-Kombinationen, in denen Ihr den Feind wie einen Ball durch die Luft wirbelt. Und das ist erst der Anfang, denn für das offiziell vierte "Tekken" haben sich die Entwickler von aktuellen Prügeltrends inspirieren lassen: Wichtigste Neuerung sind Wände, die viele der Arenen begrenzen. Kontakt mit den Mauern resultiert in einer kurzen Betäubung, die der Gegner wiederum für eine neue Kombo nutzen kann. Einmal in die Enge getrieben, seid Ihr den Attacken relativ wehrlos ausgesetzt – es sei denn, Ihr habt Eure Hausaufgaben gemacht. Geschickte Akrobaten springen von der Wand ab, um sich in den Rücken des Feindes zu bringen, oder wechseln durch fiese Tricks die Position und drehen so den Spieß um. Tatsächlich könnt Ihr den Gegner sogar in bestimmte Richtungen schubsen, was sich vor allem in der Nähe einer Mauer als fatal für diesen erweisen kann.

Aufpoliert

Wer zwischen hochkonzentriertem Joypad-Fummeln seinen Blick schweifen lässt, bekommt einiges geboten. Die Arenen sind abwechslungsreich gehalten und bieten von weitläufigen Urwald-



Harte Arbeit: Die zierliche Xiaoyu tut sich ganz schön schwer gegen den muskelbepackten Turnier-Neuling Marduk.



Feuchtes Vergnügen: Die Wasseranimationen zählen zu den optischen Highlights im Spiel.

Die Konkurrenz:

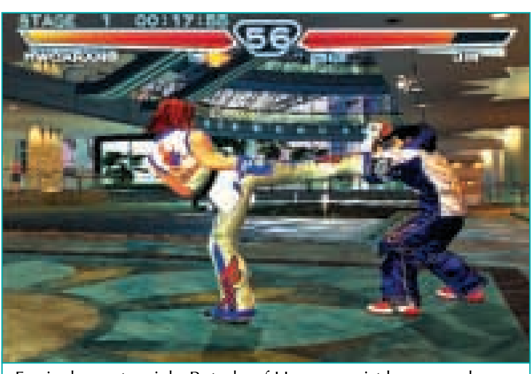
Segas technikbetontes "Virtua Fighter" bietet ein völlig anderes Spielgefühl als das offensive "Tekken". Prügelfans legen sich daher entweder beide Spiele zu, oder testen vorher ausgiebig mittels Verleihversion aus der Videothek. Denn auch wenn "Virtua Fighter" bei uns die höhere Wertung kassierte (91% in MAN!AC 6/2002), bleibt die Entscheidung zwischen beiden Titeln letztendlich Geschmackssache.

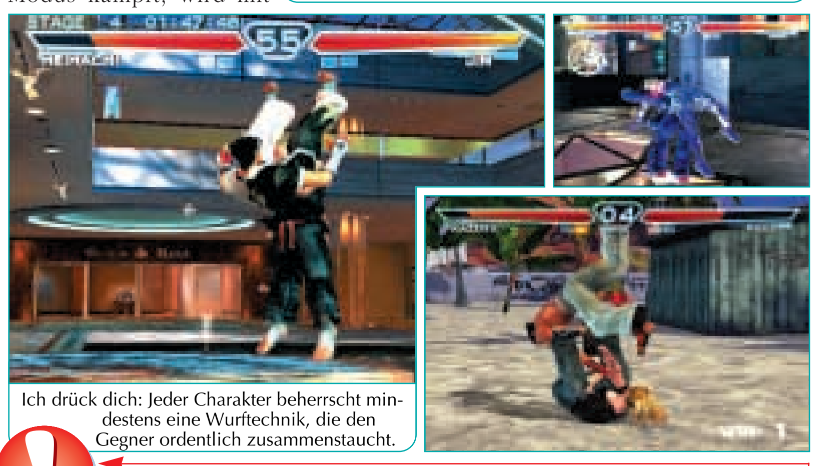
lichtungen bis zu engen Kellerlöchern die verschiedensten Szenarien. Mal prügelt Ihr Euch über das Rollfeld eines Flugplatzes, mal gibt's auf dem Dach eines Wolkenkratzers ordentlich Dresche. Der Endkampf findet sogar in einem 'Ultimate Fight'-ähnlichen Drahtkäfig statt. Details wie ein herumfliegender Hubschrauber, spiegelnde Wasseroberflächen oder die wallende Kleidung einiger Charaktere runden den ordentlichen grafischen Eindruck ab. Das Ganze läuft dank 60-Hertz-Modus ohne Geschwindigkeitsverlust zur Japan-Version, Besitzer von High-End-Fernsehern freuen sich besonders über den zusätzlichen Progressive-Scan-Modus.

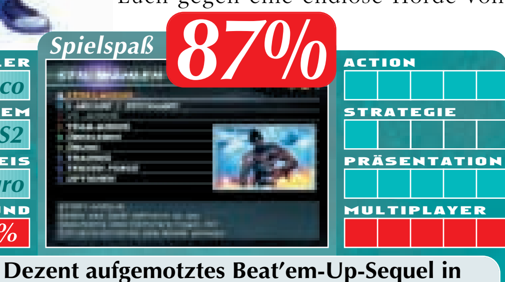
Zauberwort Abwechslung

Neben dem Auge wird auch die hungrige Zockerseele befriedigt. Das simple Haudrauf-Prinzip ist nämlich in diverse Spielmodi verpackt. Bei Interesse könnt Ihr in der Story-Variante den Geschichten der unterschiedlichen Helden und Schurken folgen, wobei Euch gezeichnete Standbilder und schicke Renderfilmchen mit deutschen Untertiteln unterhalten. Der Arcade-Modus eignet sich für Prügel-Puristen, echte Herausforderungen findet Ihr bei Time Attack oder Survival: Hier beendet Ihr das Turnier entweder möglichst schnell oder wehrt Euch gegen eine endlose Horde von Gegnern, wobei eine einzige Niederlage schon das Aus bedeutet. Ein Team Battle erlaubt das Aufstellen von Gruppen mit bis zu acht Fightern, die sich nacheinander auf die Matte schicken, bis eine Mannschaft komplett besiegt ist. Diese Variante könnt Ihr auch mit einem menschlichen Mitspieler durchzocken, wenn Ihr diesen nicht gerade im Versus-Modus gründlich vertrimmt.

Als besonderen Leckerbissen gibt's die aus Teil 3 bekannte 'Force'-Variante, die diesmal extra-schicke 3D-Szenarien bietet und Euch im "Final Fight"-Stil mit Horden von tumbem Faustfutter konfrontiert. Wer sich erfolgreich durch die vier Levels des 'Force'-Modus kämpft, wird mit dem Hon-Maru-Dojo belohnt und kann fortan auch vor diesem Hintergrund antreten. Ist Euch das alles zu viel des Guten, trainiert Ihr im vorbildlichen Practice-Modus die Manöver Eures Lieblingskämpfers, gedächtnisschwache Spieler können jederzeit im Pause-Menü die Tastenkombinationen ihres Recken nachblättern. *dm*


Erzrivalen unter sich: Rotschopf Hwoarang ist besessen davon, Jin Kazama eins auszuwischen.


Ich drück dich: Jeder Charakter beherrscht mindestens eine Wurftechnik, die den Gegner ordentlich zusammenstaucht.



Spielspaß 87%

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	85%
SOUND	79%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Dezent aufgemotztes Beat'em-Up-Sequel in bewährter Tradition mit jeder Menge Extras und einer vorbildlichen Präsentation.



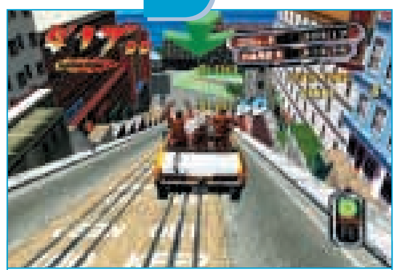
GEWOHNT GUT: Wer die "Tekken"-Serie kennt und liebt, wird sich auch in Namcos neuestem Streich sofort heimisch fühlen. Nach einer gewissen Einspielzeit sind die Kämpfe geprägt von flottem Schlagabtausch und gut getimten Kombos, die 19 verschiedenen Charaktere bieten für jeden Spielstil ein passendes Alter-Ego. Mit der Zeit werdet Ihr immer besser, spezialisiert Euch auf eine Handvoll ausgewählter Kämpfer und knackt mit diesen immer neue Herausforderungen. Survival-Rekorde, superflotte Time-Attack-Runden und natürlich gnadenlose Zwei-Spieler-Duelle bestimmen den Alltag des "Tekken"-Fans. Dabei eignet sich der Titel sowohl für den Gelegenheitsprügler als auch den Vollblut-Freak, denn die endlosen Move-Listen beschäftigen selbst hartgesottene Fans für Wochen. Dass die Sache dann auch noch in ordentlicher Geschwindigkeit und vor allem relativ flimmerfrei über Euren Bildschirm zuckelt, hebt die Freude beträchtlich. Alles in allem ist "Tekken 4" zwar nicht revolutionär und kommt auch nicht ganz gegen Segas neue Referenz an, Fans der Serie werden mit der aktuellen Fortsetzung aber mehr als glücklich.

David Mohr

ANDERE VERSIONEN
"Tekken Tag Tournament" für die PS2 wurde in MAN!AC 12/2000 mit 86% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: HITMAKER, JAPAN (WWW.SEGA.COM)

Crazy Taxi 3: High Roller


Hohe Sprünge inklusive: Auf den steilen Straßen der 'West Coast' hebt Ihr bei Vollgas schnell mal ab.

Wo bitte geht's hier zur 'Glitter Oasis'-Revue? Als praktische Neuerung in "Crazy Taxi 3" erkennt Ihr dank flammender Reifen jetzt sofort, ob Euch ein Vollgasmanöver gelungen ist.

Feuer in der Nacht: Im 'Small Apple' saust Ihr dieses Mal erst nach Sonnenuntergang herum.

Und weiter geht's: Auch wenn die Xbox in Japan noch nicht die Herzen der Videospielgemeinde entflammt hat, hält ihr Sega ungebrochen die Treue. Nachdem bisher der Smilebit-Trupp mit "Jet Set Radio Future" und "Gun Valkyrie" vorlegte, geht nun Hitmaker mit "Crazy Taxi 3: High Roller" an den Start: Ein weiteres Mal betätigt Ihr Euch als rasender Chauffeur, der seine Fahrgäste ohne große StVO-Skrupel ans Ziel bringt.

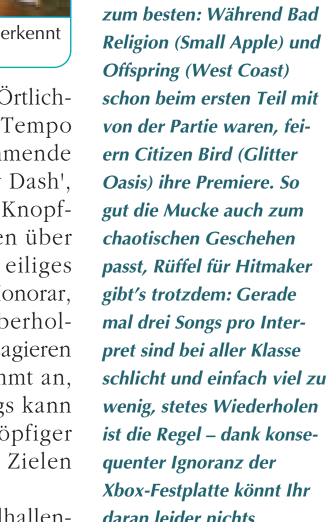
Taxi-Veteranen finden sich in zwei der drei zur Auswahl stehenden Städte schnell zurecht, denn sie wurden aus den beiden Vorgängern übernommen: Beim sichtlich von der hügeligen Kalifornien-Metropole San Francisco inspirierten 'West Coast' flitzt Ihr im hellsten Sonnenschein umher, im an New York angelehnten 'Small Apple' wiederum seid Ihr in der Nachtschicht unterwegs. Als drittes Einsatzgebiet gesellt sich die brandneue 'Glitter Oasis' dazu: Vorbild für die ebenfalls in Dunkelheit getauchte Stadt mitsamt zahlreicher knallbunter Lichtspielereien ist unverkennbar das Zockerparadies Las Vegas.

Wie gehabt haltet Ihr nach speziell markierten Personen Ausschau, die Ihr als Fahrgäste aufsammelt und dann möglichst schnell zur gewünschten Örtlichkeit transportiert. Zu flottem Tempo kommt Ihr durch reifenentflammende Spezialmanöver wie den 'Crazy Dash', mittels Hopsern nehmt Ihr auf Knopfdruck kurzerhand Abkürzungen über niedrige Gebäude. Nicht nur eiliges Abliefern sorgt für ein saftiges Honorar, auch waghalsige Drifts und Überholmanöver werden von Euren Passagieren belohnt – Hauptsache, Ihr kommt an, bevor die Zeit um ist. Allerdings kann das beim Aufgabeln mehrköpfiger Grüppchen mit verschiedenen Zielen ziemlich happig werden.

Neben den entweder nach Spielhallen-Regeln stattfindenden oder auf eine feste Zeit limitierten Standardeinsätzen lockt das 'Crazy X' mit einer Sammlung skurriler Minispiele: Wer erfolgreich Rekordsprünge absolviert, überdimensionierte Diskokugeln zertrümmert oder anspruchsvolle Pfade entlangbrettert, schaltet eine Handvoll schnuckliger Extras frei. *us*

ZWIESPÄLTIGE ANGELEGENHEIT: Während die Sega-Kollegen von Smilebit mit Grafikfeuerwerken protzen (u.a. "Gun Valkyrie"), rotzt Hitmaker mit "Crazy Taxi 3" eine unmotivierte Fortsetzung hin. Mehr als gehobenes Dreamcast-Niveau bekommt Ihr jedenfalls nicht zu sehen, die wenigen schnuckligen Lichteffekte in Glitter Oasis werden prompt mit Slowdowns bezahlt. Spielerisch gibt's eine dicke Portion Recycling mit alten Städten und exakt null neuen Features, wobei das bewährte Konzept zugegebenermaßen (und dank der Minispiele) immer noch gut aufgeht. Wer also die Vorgänger nicht kannte oder einfach nur ordentlichen Nachschub will, wird trotz müder Technik prächtig unterhalten – wer frische Ideen fordert, sieht dagegen in die Röhre.

Ulrich Steppberger



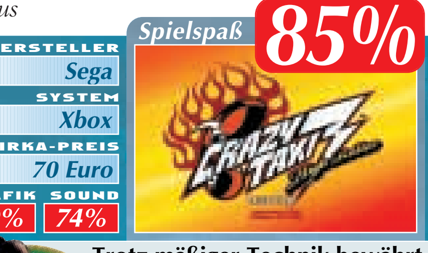
Fortschritt? Nein danke!

Wie gehabt werdet Ihr auch bei "Crazy Taxi 3" mit handfestem Punkrock beschallt. Pro Stadt gibt eine Band ihr Lärmpotenzial zum besten: Während Bad Religion (Small Apple) und Offspring (West Coast) schon beim ersten Teil mit von der Partie waren, feiern Citizen Bird (Glitter Oasis) ihre Premiere. So gut die Mucke auch zum chaotischen Geschehen passt, Rüffel für Hitmaker gibt's trotzdem: Gerade mal drei Songs pro Interpret sind bei aller Klasse schlicht und einfach viel zu wenig, stetes Wiederholen ist die Regel – dank konsequenter Ignoranz der Xbox-Festplatte könnt Ihr daran leider nichts ändern...


Durch einen Wirbelsturm, über eine Riesenrampe oder mit dem Quarterback auf dem Rücksitz: Die 'Crazy X'-Aufgaben sind gewitzt.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	70 Euro
GRAFIK	69%
SOUND	74%

Spielspaß **85%**



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Trotz mäßiger Technik bewährt rabiat-chaotischer Taxispaß: Für Novizen toll, Kenner der Vorgänger vermissen Neuerungen.

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "Crazy Taxi 2" für den Dreamcast wurde in MAN!AC 8/2001 mit 86% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: AM2, JAPAN (WWW.SEGA.COM)

Beach Spikers



Schmettern will gelernt sein: Nur wenn Ihr das Anspiel erfolgreich gestaltet, lässt sich die Powerleiste auch komplett ausnützen – aber selbst dann haben flinke Kontrahenten dank Blocken und gutem Stellungsspiel noch lange keinen Punkt verschenkt.



Spektakuläre Ballwechsel bzw. Punkte werden mit abwechslungsreichen und flotten Wiederholungen belohnt

Tradition muss sein:
Wer den Untertitel von "Beach Spikers" liest, weiß Bescheid: "Virtua Beach Volleyball" setzt gelungen die stolze Ahnenreihe von "Virtua Fighter" & Co. fort.

Kein Glück für Sommerfrischler: Das Wetter schlägt heftige Kapriolen, weshalb wonnige Wochen in dieser Feriensaison rar gesät sind. Gamecube-Besitzer stört's wenig, denn für sie gibt es eine Alternative mit permanentem Sonnenschein – geht einfach bei "Beach Spikers: Virtua Beach Volleyball" an den Strand und entspannt Euch mit etwas sportlicher Betätigung. Damit dem überwiegend männlichen Zockervolk bei der Automatenumsetzung auch was für's Auge geboten wird, müssen die Herren der Schöpfung beim virtuellen Turnier draußen bleiben – im Segaland gehen nur weibliche Sportlerduos an den Start. Auch auf dem Gamecube gelten die realen Regeln: Wird der Ball per Aufschlag ins Match gebracht, muss ihn die annehmende Mannschaft mit maximal drei Kontakten wieder in den durch Seitenlinien abgegrenzten Bereich auf der anderen Seite des Netzes bringen – das Ganze läuft solange, bis ein Team versagt und das runde Leder entweder nicht erwischt oder ins Aus drischt. Dafür gibt's einen Punkt (unabhängig davon, wer den Ball ins Spiel brachte) und das erfolgreiche Duo erhält den nächsten Aufschlag. Jedes Match besteht aus einem Satz und endet bei 15 Punkten, wobei allerdings wie beim Tennis mindestens zwei Zähler Vorsprung benötigt werden – sonst geht's bis zum Tie-Break mit 19 Punkten weiter.

Volle Kontrolle

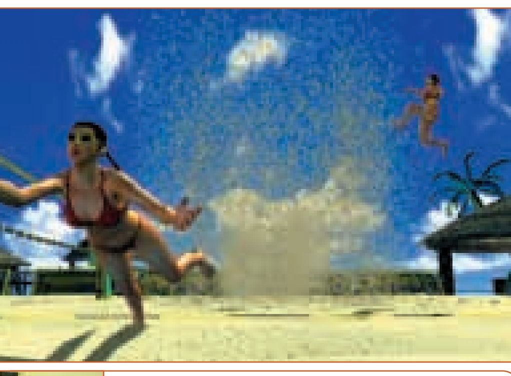
Bei der Steuerung legt Sega gewohnt viel Wert auf Einfachheit, garniert mit einem Schuss Tiefgang: Lediglich zwei Knöpfe werden benötigt, um alle Aktionen wie Aufschlag, Pritschen, Baggern und den wuchtigen Schmetterschlag auszuführen. Damit Ihr nicht bei einem anfliegenden

SPIEL, SATZ UND SIEG: Mit "Beach Spikers" festigt Sega seinen Ruf als Spezialist für originelle und vor allem einsteigerfreundliche Gamecube-Titel. Die schicke Grafik des Strand-Volleyballs lässt wenig Wünsche offen: Es werden zwar keine Detailrekorde aufgestellt, die Arenen mitsamt Bandenwerbung, quirliger Zuschauertribünen sowie Fußspuren im Sand präsentieren sich aber farbenfroh und erzeugen ein passendes Sommer-Feeling. Noch besser sehen die aparten Sportlerinnen aus, die mit markanten Gesichtszügen und Outfits ebenso überzeugen wie durch geschmeidige und fein animierte Bewegungen. Neben der technischen Seite stimmt vor allem der Spielspaß: Die einfache Steuerung haben selbst Neulinge im Handumdrehen kapiert, sie bietet dennoch genug Feinheiten, um überraschend taktische Spielzüge aufzuziehen – lediglich das Blocken fällt etwas schwer. Dank netter Minispiele und vor allem der innovativen Welttour ist ohnehin für genügend Abwechslung und Motivation gesorgt. Und mit mehreren Kumpels wird's noch eine ganze Ecke spaßiger – Sportfans mit Gamecube müssen zugreifen!

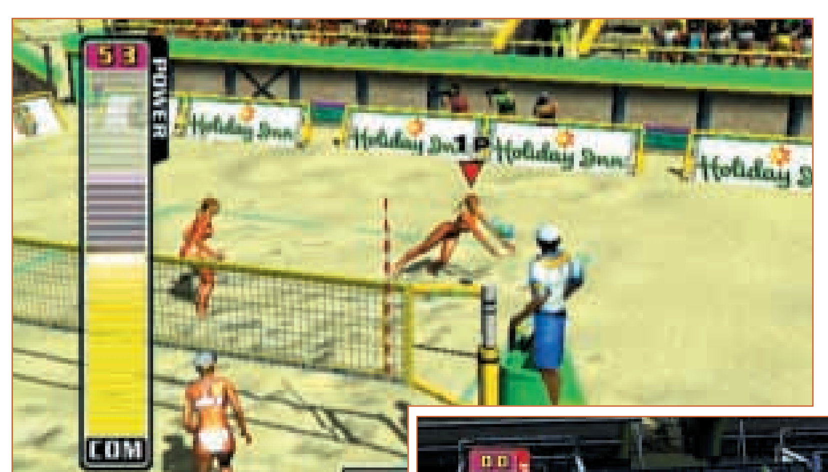


Ulrich Steppberger





Bombige Sache: Wer beim entsprechenden Minispiel den Sprengkörper nicht rechtzeitig los wird, wird prompt durch die Luft gewirbelt.



Flotter Hecht: Bevor Euch der Ball entwischt und am Boden landet, wagt Ihr noch einen rettenden Sprung in letzter Not.



Psychologie hilft weiter: Auf der Welttour lobt oder schimpft Ihr Eure Partnerin – war's die richtige Aktion, wird das Teamwork besser.



Aufschlag im Abendrot: Je nach Power könnt Ihr den Ball von oben, unten oder per Sprung ins Spiel bringen.

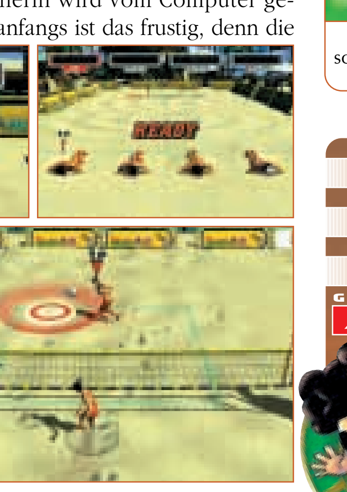
Anspiel gelungen, jetzt folgt der Schmetterball – oder auch nicht: Wie bei "Virtua Tennis" sind Lobs manchmal die bessere Wahl.

Ball wild raten müsst, wo dieser wohl landet, wird der Aufprallpunkt von einem Kreis markiert: Steuert Ihr Eure Sportlerin dorthin, könnt Ihr je nach angepeilter Taktik auf die Partnerin passen, einen Schmetterball vorbereiten oder das Leder überraschend sofort wieder auf die andere Seite befördern. Je sicherer Ihr vor der Ballannahme steht, desto präziser fällt Eure Aktion aus. Wenn Ihr z.B. nur noch knapp mit einem Flugbagger den gegnerischen Zähler vermeiden könnt, wird das Anspiel eben schlampiger. Eine wichtige Rolle spielt dies vor allem beim Angriff: Um viel Wucht hinter den Schlag zu bringen, müsst Ihr per Knopfdruck eine Markierung weit oben auf einer Kraftleiste stoppen – deren Maximum bemisst sich daraus, wie sauber der Ball zu Euch kommt. Zum Glück müsst Ihr bei einem schludrigen Anspiel nicht zwangsläufig einen schlappen Schmetterer ausführen, sondern könnt Eure Kontrahentinnen auch mit einem sanften Lob überraschen.

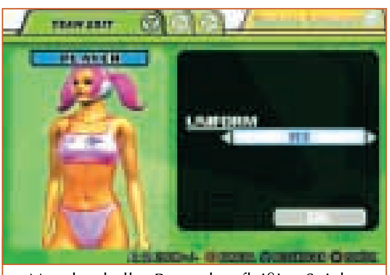
Baggernd rund um die Welt

Im Arcade-Modus tretet Ihr zu einem K.O.-Turnier über vier Runden an und habt die Kontrolle über beide Spielerinnen Eures Teams. Je nach Erfolg oder Misserfolg Eurer Aktionen sammelt bzw. verliert Ihr Zähler für die Highscore-Liste und schaltet zahllose neue Extras wie Gesichter, Frisuren oder Badeanzüge für den Editor frei. Komplexer und umfangreicher geht es bei der Welt-Tour zur Sache: Hier wählt Ihr nicht eins der 16 Nationalteams, sondern bastelt ein eigenes Duo, bevor es auf die Reise zu acht Spielorten geht. Der Clou an der Sache: Ihr kontrolliert stets nur einen Charakter, Eure Partnerin wird vom Computer gesteuert – anfangs ist das frustig, denn die Anfängerin verbockt nicht selten eine Aktion. Während der Matches dürft Ihr sie aber alle zehn Punkte schimpfen, loben oder trösten: Bei der richtigen Ansprache verbessert sich prompt das für den Erfolg nötige Teamwork. Außerdem erhaltet Ihr nach jedem Spiel Erfahrungspunkte, mit denen Ihr gezielt Fähigkeiten wie Reaktionsschnelligkeit, Kraft oder Passvermögen stärkt.

Für weitere Abwechslung sorgt ein Trio einfacher Minispiele, bei denen Ihr Knöpfchen-hämmernd über den Strand spurtet, mit einer tickenden Zeitbombe hantiert oder eine Art Elfmeterschießen veranstaltet. Außerdem dürfen natürlich bis zu vier Joypad-Athleten gleichzeitig zu Freundschaftsspielen antreten und sich gegenseitig die Bälle um die Ohren schmettern. *us*



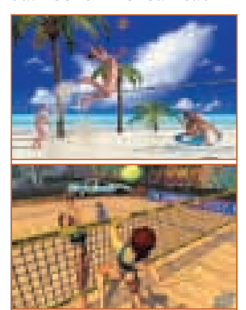
Ob Massenspurt nach einer Flagge (oben) oder ein 'Elfmeterschmettern' (rechts), die Bonusspiele sorgen für putzigen Kurzzeitspaß.



Na, aber hallo: Besonders fleißige Spieler schalten mit ihren Siegen u.a. liebgewonnene Sega-Prominenz im Editor frei.

Wer keinen Gamecube besitzt,

bekommt trotzdem die Chance, pritschend und baggernd durch den Sand zu tollen: Für die PS2 ist zwar kein entsprechender Titel angekündigt, dafür können Sony-Jünger auf das PSone-"Klonoa Beach Volleyball" (Test auf Seite 97) zurückgreifen. Xbox-Nutzer werden gleich doppelt bedient mit Tecmos berüchtigtem "Dead or Alive"-Ableger (erscheint noch dieses Jahr) sowie dem Außenseiter-Tipp "Outlaw Volleyball" (dessen Veröffentlichung in Europa aber noch nicht feststeht).



So ein Zufall: Auch "DOA Xtreme Beach Volleyball" und "Outlaw Volleyball" setzen auf weibliche Reize.



HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 78%
SOUND: 75%
Spielspaß 86%
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Hervorragendes Arcade-Volleyball mit feiner Optik und Steuerung: Gleichermaßen als Solo-Titel und Party-Spaß ein Hit!

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.capcom-europe.com)

Onimusha 2: Samurai´s Destiny


Der Wind, der Wind, das schmerzhafte Kind: Die luftige Magieattacke des Doppelklingenstabs eignet sich vor allem gegen Gruppen schwacher Gegner.


Wenn Frauen hassen: Kampfamazone Oyu greift Held Jubei tatkräftig unter die Arme – außer den obligatorischen Blutfontänen hat "Onimusha 2" kaum optische Unappetitlichkeiten zu bieten.

***Glückwunsch:** Beim zweiten Teil gab sich Capcom alle Mühe, die PAL-Pleite des Vorgängers auszumerzen. So erfreuen sich europäische Bildschirm-Samurais dank 50/60Hz-Umschaltoption an balkenlosem Spielvergnügen in Originalgeschwindigkeit. Lediglich bei den Extras der NTSC-Version wurde marginal gespart: Das (sowieso nur mäßig informative) 'Making Of'-Video fiel leider der Schere zum Opfer, dafür finden sich Artwork- und Skizzen-Galerien auf der PAL-DVD.*



Trotz erheblicher technischer Mängel in der PAL-Anpassung (fette Balken und herber Geschwindigkeitsverlust sorgten seinerzeit für mehr Frust als Lust) gehörte Capcoms Klingenklopper "Onimusha Warlords" auch hierzulande zu den beliebtesten PS2-Titeln. Entsprechend waren für den Nachfolger die Erwartungen nicht nur in spielerischer Hinsicht hoch gesteckt. Umso erfreulicher die Nachricht, dass sich der japanische Hersteller die herbe Kritik hiesiger Zocker zu Herzen genommen hat: Im Gegensatz zum schlampig umgesetzten Erstling schnetzelt Ihr Euch in "Onimusha 2: Samurai's Destiny" genauso flink und prächtig durch die Renderkulissen wie die NTSC-Dämonenjäger – näheres zur PAL-Version erfahrt Ihr in der Randspalte.

Nippon-Geisterjäger

Bis auf einen neuen Helden hat sich am elementaren Spielprinzip wenig geändert: Blickte "Onimusha"-Heroe Samanosuke im Abspann des Vorgängers einer ungewissen Zukunft entgegen, schlüpft Ihr nun in die Samuraikluft des ungestümen Jubei Yagyu. 13 Jahre nach den infernalischen Ereignissen des Seriendebüts überzieht Oberschurke Nobunaga nämlich noch immer das alte Japan mit Terror. Die letzten Opfer seines marodierenden Dämonenheers waren die schutzlosen Bewohner von Jubeis Heimatdorf. Verständlich, dass der ehrenhafte Kodexkrieger sogleich auszieht, blutige Rache an den Mördern seines Volkes zu nehmen.

Was das bedeutet, dürfte "Onimusha"-Veteranen bereits klar sein: Mit blankem Stahl schnetzelt Ihr Euch in nahezu fotorealistischen Renderkulissen durch endlose Horden Echsenkrieger, Steingolems, Zombie-Samurais und hünenhafter Bullteufel. Dabei wurde nicht nur die phantasievolle Gegnerriege um ein paar besonders eklige Exemplare angereichert, auch die Klingenkammer hat Zuwachs erhalten: Neben den bereits bekannten Feuer-, Eis- und Windschneiden sowie Flitzbogen und Muskete laden nun auch ein wuchtiger aber träger Riesenhammer plus eine lange Hellebarde zur munteren Monsterschlacht. Dabei verfügt jeder Todbringer wie gehabt nicht nur über einige individuelle Kampfmanöver, auch

Meister der scharfen Klinge

MAGOICHI: Der Anführer des 'Saiga Shu'-Knarrenclubs ist ein wahrer Meister seines Fachs. Mit seinem frühzeitlichen Schrotgewehr hält der schweigsame Scharfschütze übellaunige Dämonen auf Distanz, im Nahkampf zückt er die scharfe Klinge. Auch wenn er nach außen hin den coolen Einzelgänger mimt, kann sich Jubei in brenzligen Situationen immer auf den Flintenfreund verlassen – sofern Ihr Magoichi die richtigen Geschenke macht: Besonders Historienschinken und Geschichten aus fernen Landen haben es der Leseratte angetan.

OYU: Der Schein trügt – hinter der Fassade der zierlichen Schönheit verbirgt sich eine zähnefletschende Amazone. Ob Kurzschwert oder Wurfdolch, die geheimnisvolle Kämpferin versteht es, sich selbst und andere vor beißfreudigen Biestern zu beschützen. Doch trotz aller Kampferfahrung hat sich Oyu eine ausgeprägte weibliche Seite bewahrt: Vom einfachen Haarkamm über prächtigen Schmuck und bis zum überlebenswichtigen Taschenspiegel kann Jubei der süßen Nippon-Lady mit femininem Krempel die größte Freude bereiten…

KOTARO: Anfänglich geht Jubei der großmäulige Nachwuchsninja ganz schön auf die Nerven. Wieselflink und nie um einen frechen Spruch verlegen gewinnt das Hojo-Clan-Mitglied im Lauf der Reise aber sein Vertrauen. Wofür nicht zuletzt Kotaros Talent im Gebrauch des rasiermesserscharfen Klingendoppels verantwortlich ist – ehe ein Feind reagieren kann, liegt er auch schon mit aufgeschlitztem Bauch am Boden. Für seine Dienste lässt sich Kotaro gern mit exotischem Spielzeug entlohnen.

EKEI: Geld, hochprozentiger Alkohol und kulinarische Köstlichkeiten – dass der glatzköpfige Kampfkoloss gerne und ausgiebig den angenehmen Seiten des Lebens frönt, sieht man seiner massigen Statur deutlich an. Umso kurioser, dass Ekei einst als Mönch in die weite Welt hinauszog. Bösewichte, die deshalb glauben, mit dem Dickling leichtes Spiel zu haben, liegen allerdings völlig daneben: Sein gewaltiger Speer leistet nicht nur als Zahnstocher vortreffliche Dienste…

ANDERE VERSIONEN
Die japanische Fassung wurde im Import-Test in MAN!AC 5/2002 ebenfalls mit 87% bewertet.


Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft: Erscheint die Tafel unten rechts, dürft Ihr Euren Kollegen ein Präsent überreichen.


Nippon-Schweinerei: Monster- und Charakterdesigns sind ausgesprochen fernöstlich ausgefallen.


Jubei im Bann der Dämonen: Dank Auto-Aim wendet sich Euer Held stets automatisch dem nächsten Widerling zu – nur selten habt Ihr wegen Umschalten der Renderkulisse mit Übersichtsproblemen zu kämpfen.

besonders mächtige Magieattacken sind wieder möglich. Das muntere Seelenfangen wurde ebenfalls erweitert. Nach wie vor hinterlassen eleminierte Dämonen verschiedenfarbige Lichtkugeln, welche Ihr via Knopfdruck schnellstmöglich einsaugen solltet. Rote Seelen werten dabei an Speicherpunkten Eure Ausrüstung auf, gelbe Exemplare spenden Lebensenergie und die blauen Pendants füllen verbrauchte magische Kraft wieder auf. Hinzu gekommen sind die lila leuchtenden Orbs: Ergattert Ihr hiervon fünf Stück, verwandelt sich Jubei für wenige Sekunden in einen Blitzschleudernden Superkrieger.

Die vier Musketiere

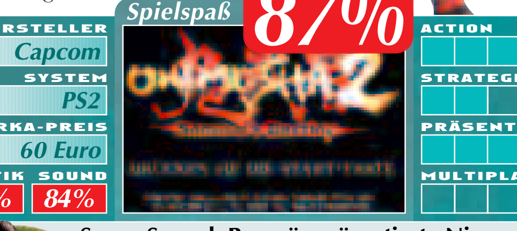
Wesentlichstes Novum gegenüber dem Erstling ist aber die Tatsache, dass Ihr nun nicht mehr alleine den Kampf gegen Nobunaga aufnehmt: Ein illustres Quartett mächtiger Krieger (siehe Kasten) hat dem finsteren Fürsten ebenfalls Rache geschworen. So stürzen sich die tapferen Helfer mal Seite an Seite mit Jubei in die Schlacht, ab und an dürft Ihr die Kameraden auch selber steuern. Wann oder ob Euch das kuriose Quartett zur Hilfe eilt, ist jedoch von Eurem Verhalten abhängig. Nur wenn Ihr den furchtlosen Vier zuvor die passenden Geschenke gemacht habt (welche Ihr in Schatzkisten versteckt oder im Krämerladen gegen klingende Münze findet), bieten sie Euch ihre nützlichen Dienste an. Allerdings hat jeder Kämpe seinen eigenen Geschmack: Verschenkt Ihr die richtigen Dinge, lassen die Kumpane schon mal ein Medi-Pak extra springen. Liegt Ihr daneben, gibt's hingegen lange Gesichter zur Belohnung. Auch der eigentliche Spielverlauf wird von diesen Handlungen beeinflusst: Je nach Verhaltensweise bekommt Ihr unterschiedliche Zwischensequenzen und Lösungswege zu Gesicht – mehrfaches Durchzocken lohnt sich also. *cg*

FORTSETZUNG GELUNGEN: "ONIMUSHA 2" macht in allen Belangen eine bessere Figur als sein bereits exquisiter Vorgänger. Polygon-Modelle wie Hintergründe wurden einer kosmetischen Generalüberholung unterzogen (das fließende Wasser müsst Ihr gesehen haben), der neue Seelentypus und die frischen Waffen machen Sinn und auch vom Unfang her (etwa eineinhalb mal so groß wie der Erstling) hat der Nachfolger zugelegt. Nicht zuletzt die Idee des beeinflussbaren Spielverlaufs durch 'Bestechung' der vier Mitstreiter macht Lust auf mehrfaches Durchzocken. Dezente Übersichtsprobleme bei einigen Bosskämpfen sowie seltenes Ruckeln bei riesigen Gegnermassen trüben das Gesamtbild kaum. Ergo ein Muss für jeden Action-Fan und Liebhaber skurillen Nippon-Designs.

Colin Gäbel

Vom allerfeinsten: Die 'wässrige' Renderszene kommt beinahe fotorealistisch rüber – hier legt sich Ninja Kotaro gerade mit einer Horde schleimiger Fischmonster an.

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	86%
SOUND	84%
Spielspaß	87%



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Super-Sequel: Pompös präsentierte Nippon-Schlachtplatte, die durch leichtgängige Kampfaction und brillante Optik überzeugt.







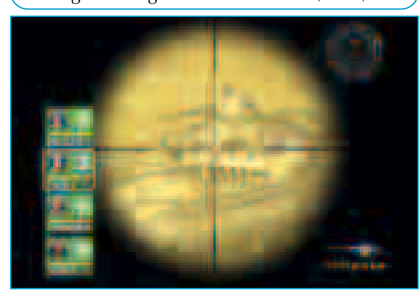
IT'S A MANIAC · AB 18

ENTWICKLER: Pivotal Games, England (www.sci.co.uk)

Conflict: Desert Storm

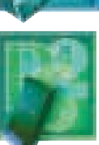

Durchblick dank Nachtsichtgerät: der Sprengmeister beim Anbringen einer C4-Ladung. Sekunden später geht die SCUD-Rakete via Fernzündung hoch (PS2).


Gute Jungs: Ob Dauerfeuer, Selbstheilung oder Granatwurf – die CPU-Kollegen entscheiden eigenständig und meist sinnvoll (Xbox).


Der Scharfschütze (links) geht's Töten leise an, Euer Waffenspezialist bevorzugt schweres Kriegsgerät (beide Bilder Xbox).

Multipler Ballerspaß: *Gut gelungen ist den Entwicklern der kooperative Mehrspielermodus. In diesem übernehmen auf der PS2 maximal zwei Spieler die Splitscreen-Kontrolle über je zwei Team-Mitglieder, auf der Xbox dürfen sogar vier menschliche Pad-Soldaten gleichzeitig ran. Schade nur, dass bei der jeweiligen Maximalauslastung verminderte Sichtweite und niedrige Bildrate die Spielbarkeit etwas einschränken. Dennoch gilt: Wer ein paar Kumpels und einen ausreichend großen Bildschirm zur Verfügung hat, sollte dem virtuellen Golfkrieg auf jeden Fall eine kooperative Chance geben.*





Über zehn Jahre ist es her, dass die Truppen von Irak-Diktator Saddam Hussein im Nachbarstaat Kuwait einfielen und damit den sogenannten Golfkrieg auslösten. Entgegen ihrer drastischen Berichterstattung zu Zeiten des Vietnamkonflikts hielten sich die Vereinigten Staaten im nahen Osten mit Bildern und Informationen aus dem Krisengebiet zurück. Nun gibt Euch der Entwickler Pivotal Games die Möglichkeit, Eure Wissenslücken in Sachen Wüstenkampf via Joypad zu füllen.

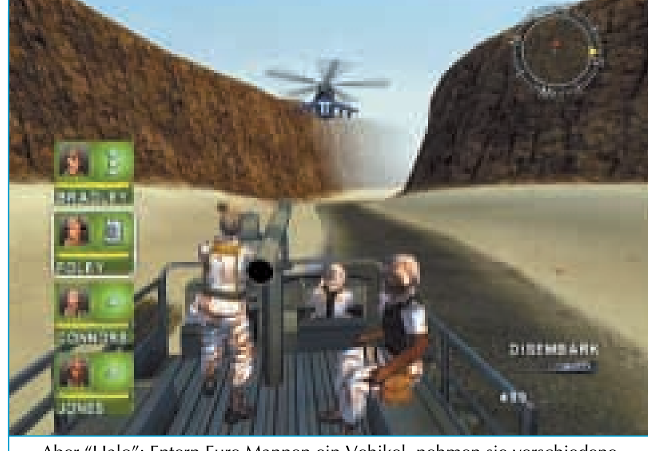
Vier für die Freiheit

In gut einem Dutzend an die 'Operation Wüstensturm' angelehnten Einsätzen dirigiert Ihr fortan wahlweise ein Viererteam amerikanischer Delta-Force- oder britischer SAS-Soldaten über den Bildschirm. Bevor Ihr jedoch Eure Söldner hinter die feindlichen Linien schickt, solltet Ihr unbedingt eine paar Trainingseinheiten im Ausbildungslager absolvieren. Unter den Dezibel-starken Kommandos des Aufsehers werdet Ihr dort in die komplexe Steuerung eingewiesen: In klassischer First-Person-Shooter-Manier kontrolliert der linke Analog-Stick die Laufrichtung, der rechte Zwilling dient dem Umherschauen. Anstürmende Feinde werden automatisch anvisiert, manuelles Zielen aus Ego-Perspektive ist auf Knopfdruck natürlich ebenfalls möglich. Als nächstes steht die Teamkontrolle auf der Tagesordnung: Via Digikreuz schaltet Ihr zwischen den Kollegen hin und her (die jeweils übrigen drei werden von der CPU gesteuert), mit einer Reihe weiterer Pad-Kommandos fordert Ihr die Digi-Kameraden zum Mitkommen auf, dirigiert sie zu bestimmten Positionen, lasst sie Feuerschutz geben oder befehligt ihnen, an Ort und Stelle zu warten, während Ihr im Alleingang vorsichtig das Gebiet auskundschaftet.

Im Fadenkreuz

Nach einem kurzen Briefing findet sich Euer Team auch schon am Einsatzort wieder: Die meist in mehrere Teilaufgaben unterteilten Aufträge variieren dabei von der Befreiung Gefangener über Eskortierungsmissionen bis hin zur Sabotage gefährlicher SCUD-Raketen und Infiltration gegnerischer Stützpunkte.


Ruckelig, aber durchaus spielbar: der kooperative Multiplayer-Modus (links Xbox, rechts PS2).



Aber "Halo": Entern Eure Mannen ein Vehikel, nehmen sie verschiedene Kampfpositionen ein. Surround-Sound gibt's übrigens auf beiden Systemen.

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung erscheint demnächst.

Zwar seid Ihr zahlenmäßig gegen irakische Fußsoldaten, MG-Nester, Kettenpanzer und schießfreudige Hubschrauber reichlich unterlegen, dafür besteht Euer Team durchweg aus Spezialisten: Der Scharfschütze versteht sich prächtig aufs leise Töten, während der Infiltrationsexperte in Sachen Sprengstoff die Nase vorn hat. Der Waffennarr wiederum bevorzugt schwere Geschütze: Mit dem großkalibrigen MG gibt der Rambo-Verschnitt hochfrequentes Sperrfeuer, auch panzerbrechende Raketenwerfer befinden sich bei ihm in guten Händen. Last but not least überzeugt der Squad Leader durch seine ausgewogenen Fähigkeiten.
Teamwork und Vorsicht sind in den kniffligen Einsätzen meist der Schlüssel zum Sieg: Das dreckige Drittel Dutzend gibt sich nicht nur gegenseitig Feuerschutz, sondern zückt im Bedarfsfall auch mal ein Medi-Pak. Wird ein Teammitglied doch mal schwer verletzt, ist Eile geboten. Innerhalb eines Zeitlimits gilt es, den todgeweihten Kameraden medizinisch zu versorgen, andernfalls geht er endgültig über den Jordan und steht für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung. Ein Ärgernis, das Ihr tunlichst vermeiden solltet: Für erfolgreiche Einsätze werden Eure Recken nämlich nicht nur mit Orden und Beförderungen belohnt, auch Fertigkeitsverbesserungen in Sachen Zielgenauigkeit oder Heilvermögen locken.
In puncto Speichern gingen die Entwickler ungewohnte Pfade: Zwar dürft Ihr den Spielstand jederzeit sichern, das allerdings nur zweimal pro Einsatz. *cg*


Sir, jawohl, Sir! Nach jedem erfolgreich beendeten Einsatz gibt's die Leistungsbewertung (PS2).

NACH ANFÄNGLICHER SKEPSIS hat mich der virtuelle Wüstensturm in seinen Bann gezogen. Ist nämlich erstmal mit der komplexen (aber ausgeklügelten) Steuerung Freundschaft geschlossen, fesseln Euch die 15 abwechslungsreichen Einsätze gnadenlos ans Pad. Zu Beginn kommt Ihr noch mit blindwütigem Geballer weiter, später ist Köpfchen gefragt. Nur wer vorsichtig und sinnvoll die Fähigkeiten seines Teams einsetzt, hat gegen übermächtige Panzer und hinterlistige Sniper eine Chance. Ein besonderes Lob geht an die ausgeschlafene KI der CPU-Kollegen, die Euch mehr als einmal das Digi-Leben retten werden. Denn simpel ist der Wüstenkrieg nicht: Selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe dürften ungeduldige Naturen mehrere Anläufe brauchen, bis sie die richtige Strategie für einen Auftrag gefunden haben, zumal zwei Speichermöglichkeiten je Einsatz etwas geizig ausfallen. Inhaltlich unterscheidet sich die PS2-Fassung nur durch den abgespeckten Mehrspielermodus (siehe Rand) und ruckligere Optik vom Xbox-Pendant. Wer mit der heiklen Thematik kein Problem hat, den erwartet ein haariger, aber ungeheuer motivierender Taktik-Shooter.


Colin Gäbel

HERSTELLER: Codemasters
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 70 Euro
GRAFIK: 71% SOUND: 66%

Spielspaß 83%



Hochspannung in der Wüste: Anspruchsvolle Kriegsaction mit Taktikeinschlag – recht schwer, aber hoch motivierend!





ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

HERSTELLER: Codemasters
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 74% SOUND: 66%

Spielspaß 82%



Gegenüber der Xbox-Version inhaltlich und optisch dezent abgespeckte, aber dennoch packende Taktik-Action.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ENTWICKLER: CODEMASTERS, ENGLAND (WWW.CODEMASTERS.DE)

DTM Race Driver


Vorsicht, Kuppe: Der schnelle Bergkurs von Bathurst zählt mit seiner hügeligen und kurvigen, aber zugleich flotten Streckenführung zu den attraktivsten Veranstaltungen.


Das riecht nach einem kommenden Crash: Auf winkligen Kursen mit wenig Auslauf sorgen schon kleine Fahrfehler für Unfälle.

Pünktlich zum Ende der einmonatigen Sommerpause der Deutschen Tourenwagen Masters bringt Codemasters das zugehörige "DTM Race Driver" in den Handel. Name und individuelle deutsche Lizenz werden bei Euch zwar keinerlei selige Erinnerungen hervorrufen, der Flitzer kann aber auf eine edle Ahnengalerie verweisen: Codemasters' "TOCA"-Serie feierte vor einigen Jahren auf der PSone mit drei Vertretern Erfolge. Der PS2-Nachfolger (Xbox- und Gamecube- Besitzer müssen noch eine nicht definierte Weile warten) orientiert sich zwar an den populären 32-Bit-Vorgängern, packt aber noch einiges drauf.
Alleine beim Umfang stellt "DTM Race Driver" die Rennspielkonkurrenz jenseits von "GT 3" in den Schatten: Über 50 Tourenwagen und Sportflitzer prominenter Hersteller wie BMW, Mercedes, Chevrolet oder Toyota, aber auch einige Gimmickfahrzeuge wie der Mini Cooper warten auf eine Spritztour, satte 38 Kurse liefern die nötige Nahrung für Kilometerfresser.

Rasen rund um die Welt

Während Ihr in Deutschland auf den TV-bekannten DTM-Kursen wie z.B. Hockenheim, Nürburgring oder Oschersleben um Positionen rangelt, braust Ihr in anderen Territorien über ungewohnte Streckentypen: In Nordamerika etwa dürft Ihr feststellen, dass Ovalkurse zwar stets eine ähnliche Form besitzen, fahrerisch aber sehr wohl unterschiedlich ausfallen. Zusätzlich tobt Ihr Euch auf einigen engen Stadtkursen wie in Vancouver oder Adelaide aus, selbst spektakuläre Bergpisten durch hügeliges Gelände sind vertreten. Überall müsst Ihr Euch mit 13 Computergegnern auseinander setzen, die mit einem dicken Batzen künstlicher Intelligenz ausgestattet wurden: So machen die KI-Piloten zwar ebenfalls Fahrfehler, die in unsanften Abflügen enden können, sie sind aber gleichzeitig aggressiv und nützen Eure Patzer klug aus. Dieses forsche Vorgehen, das Ihr Euch skrupellos zum Vorbild nehmen solltet, hinterlässt natürlich Spuren an den Autos: Dank Codemasters' ausgetüfteltem Schadenssystem fangen sich die Boliden nicht nur anständige Beulen im Blech ein, sondern müssen splitternde Glasscheiben, abbrechende Spoiler und Motorhauben oder gar verlorene Reifen verkraften. Solcherlei Unfallfolgen wirken sich prompt auf das Fahrverhalten Eures Flitzers aus, weshalb Ihr die bei längereren Rennen zwingend vorgeschriebenen Boxenstopps stets zu Reparaturen nutzen solltet.
Kernstück von "DTM Race Driver" ist der umfangreiche Karrieremodus, in dem Ihr

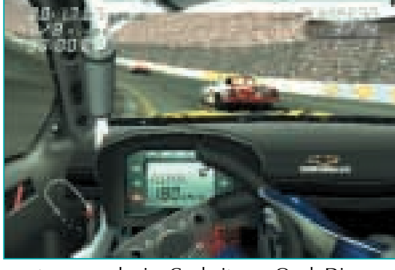
RAUCHENDE REIFEN: Wer auf eine gelungene Fortsetzung der altehrwürdigen "TOCA"-Trilogie gewartet hat, wird von "DTM Race Driver" sicher nicht enttäuscht. Die mächtige Streckenzahl sorgt mit ihren unterschiedlichen Kurstypen für jede Menge Abwechslung und lässt die zahlreichen Meisterschaften nicht langweilig werden. Dazu gesellt sich die anspruchsvolle, aber dank einem kräftigen Schuss Arcade-Gefühl nie zu komplizierte Steuerung der Boliden (auch wenn die V8-Karren schon mal Eure Nerven strapazieren) und das realistisch aggressive Fahrverhalten der CPU-Gegner. Optisch gefallen besonders die schicken Autos mit ihren detaillierten Schäden und eine meist stabile Bildrate – allerdings müsst Ihr dafür mit heftigen Pop-Ups bei Randobjekten leben. Nicht sonderlich beeindruckt hat mich der Story-Modus, der mit platten Charakteren und arg klischeehafter Handlung äußerst uninspiriert ausfällt. Auch wenn kleinere Ungereimtheiten wie der strikte Verzicht auf Qualifikationsrunden dezent verwundern, gibt's für Rennsportfreunde auf der PS2 nur eine Vorschrift: "DTM" ist Pflicht.

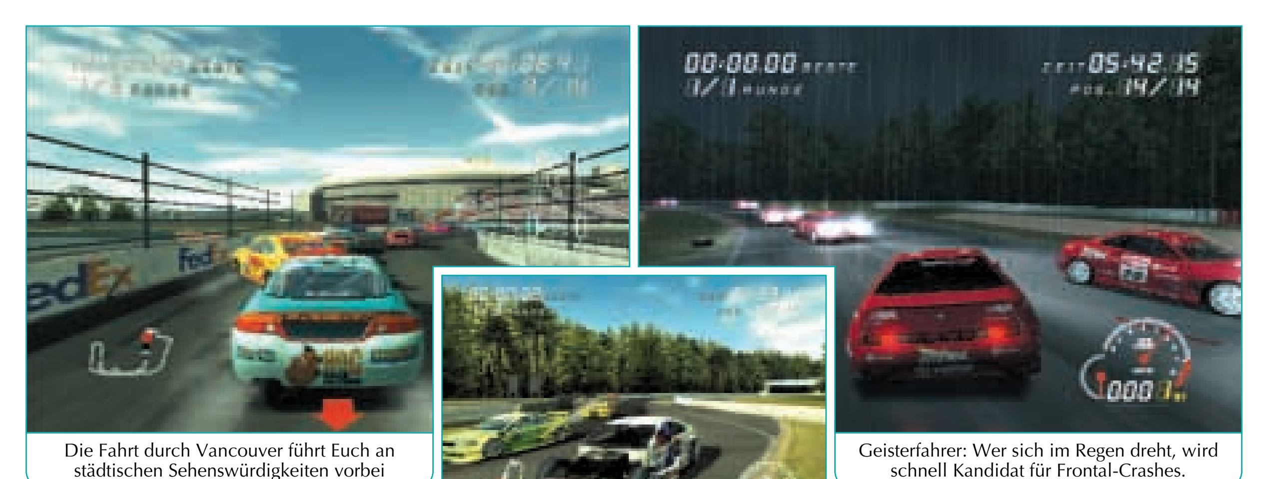


Ulrich Steppberger


Wenn es Sturzbäche regnet, werden die Rennen ruppig: Abgebrochene Spoiler sind da noch die kleinsten anzunehmenden Schäden.




Ob mit Motorhaubensicht in Richtung Sonnenuntergang oder im Cockpit ums Oval: Die Innenperspektiven von "DTM" sind gut spielbar und sehen schick aus.



Die Fahrt durch Vancouver führt Euch an städtischen Sehenswürdigkeiten vorbei

Schrottreif: Kollisionen ramponieren Euer Fahrzeug sichtlich – Hauptsache ist aber, dass der Motor noch läuft...

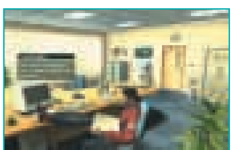
Geisterfahrer: Wer sich im Regen dreht, wird schnell Kandidat für Frontal-Crashes.

in die Rolle des jungen Nachwuchsrennfahrers Ryan McKane schlüpft: Der musste vor einigen Jahren erleben, wie sein Vater durch den unfairen Rempler eines neidischen Konkurrenten bei einem Unfall ums Leben kam, nun will er in die Fußstapfen des alten Herrn treten. Gelegentlich erfahrt Ihr zwischen den Wettbewerben bei in Echtzeit gerenderten Filmsequenzen weitere Einzelheiten der Story, in der u.a. Euer älterer Bruder, eine südeuropäische Schönheit oder ein plötzlich auftauchender Rivale mehr oder weniger bedeutende Rollen spielen. Als Anfänger checkt Ihr auf Eurem Büro-Computer die E-Mails und freut Euch über Angebote, bei Rennställen als Fahrer einzusteigen: Manche verpflichten Euch sofort, bei anderen müsst Ihr erst in einer Probefahrt eine vorgegebene Rundenzeit unterbieten oder Euch gegen weitere Anwärter durchsetzen.

Vom Frischling zum Meister

Die verschiedenen Championate, die realen Vorbildern wie z.B. der DTM oder dem britischen TOCA-Pendant nachempfunden wurden, sind in verschiedene Klassen aufgeteilt: Zuerst müsst Ihr genug Punkte in der 'Super Sports'-Gruppe sammeln, bevor Ihr zum 'Power Racing' aufsteigt und schließlich an der Lola-Sportwagen-WM teilnehmt. Als geübter Raser (dazu gehört auch ein kluges Wagen-Setup, bei dem Euch ein Mechanikerkollege berät) kassiert Ihr zudem Preisgelder und weitere Boni von Eurem Team, indem Ihr bei einer Meisterschaft deren Vorgaben wie eine bestimmte Punkte- oder Siegzahl erfüllt. Rafft Ihr in Eurer Karriere über acht Millionen Dollar zusammen, dürft Ihr gegen die Rennsport-Elite bei speziellen Meisterschaften ran – sofern Ihr vorher bei Einzelduellen einen Untersatz gewonnen habt.
Steht mal nicht die Karriereplanung in Eurem Fokus, so könnt Ihr auch bei Einzelrennen oder einem Zeittraining antreten. Alternativ versammelt Ihr andere Rennsportfans vor der Glotze und duelliert Euch mit bis zu drei Freunden via Splitscreen. *us*

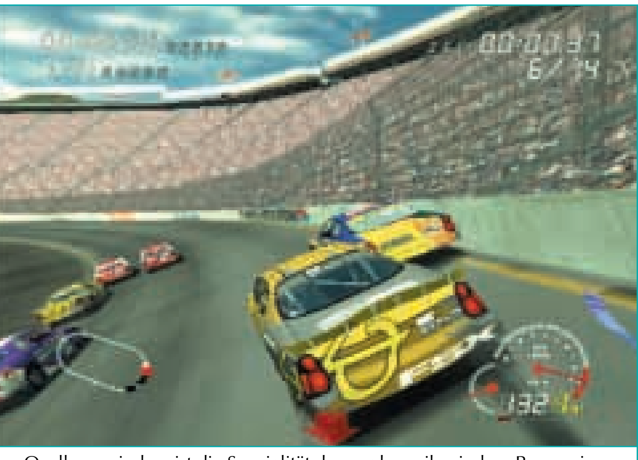
Stilvoll: ***Um die Illusion des Rennfahrerlebens nicht zu stören, packte Codemasters die Benutzerführung von "DTM" nicht in schnöde Menüs, sondern verteilte Spielmodi und Optionen in Ryan McKanes Büro. So checkt Ihr auf dem Computer Mails und meldet Euch für Meisterschaften an, während im Nebenraum weniger karriereorientierte Dinge wie Zeittraining, Einzelrennen oder Trailer zu kommenden Codemasters-Titeln untergebracht wurden.***



Nicht rumlümmeln: Zum Glück sind die Optionen in den Kulissen einfach zu finden.



Zeit für die Sonnenbrille: Bei Sonnenuntergang seid Ihr nur selten unterwegs, dafür genießt Ihr zu dieser Tageszeit sehenswerte Lichteffekte.



Ovalkurse sind meist die Spezialität der nordamerikanischen Rennserien. Doch auch im englischen Rockingham rast Ihr im Kreis.



Zu viert fahrt Ihr ohne Gegner, im Zweier-Split dürfen vier CPU-Karren mitrasen, zudem gibt's hier auch Schäden.

HERSTELLER	Codemasters
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	77%
SOUND	82%

Spielspaß 86%



ACTION

STRATEGIE

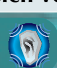
PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

Fesselnde Tourenwagen-Raserei mit dickem Fahrzeug- und Streckenangebot. Kleinere Grafikmängel lassen sich verschmerzen.

IT'S A MANIAC




ANDERE VERSIONEN
Xbox- und Gamecube-Umsetzungen sind in Arbeit.

ENTWICKLER: Black Box Games, Kanada (www.blackboxgames.com)

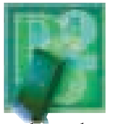
Need for Speed Hot Pursuit 2



Die Fahrt durch den Herbstwald ist idyllisch – aber spätestens, wenn aufwirbelnder Staub Eure Sicht behindert, interessiert Euch das nicht mehr.



Spazierfahrt im Sonnenschein: Die meisten Kurse sind mit hübschen Lichteffekten gespickt, so Ihr zur entsprechenden Tageszeit unterwegs seid.



Neben den Sportserien mit ihren obligatorischen Jahres-Updates beherbergt Electronic Arts auch andere Spielereihen, bei denen für eine Fortsetzung schon mal etwas mehr Zeit vergeht. Bestes Beispiel dafür ist die auf dem 3DO geborene Nobelraserei "Need for Speed": Nach dem letzten mittelprächtigen PSone-Teil "Porsche" wurde eine rund zweijährige Schaffenspause eingelegt, um die zukünftige Ausrichtung der Flitzerei zu überdenken. Herausgekommen ist dabei "Hot Pursuit 2" – die Rückkehr zum Konzept des populären dritten Teils in zeitgemäßer Next-Generation-Aufmachung.

Schon beim Umfang backt Electronic Arts keine kleinen Brötchen: 15 ellenlange Strecken in fünf Szenarien von Küstenlandstrichen und dicht bewachsenen Wäldern bis zu staubigen Felsschluchten laden zur Tempobolzerei ein. Meist seid Ihr auf Rundkursen mit jeweils zwei bis drei Minuten Länge unterwegs, aber auch deutlich üppigere Etappenrennen stehen auf dem Programm. Wem das an Abwechslung nicht reicht, der kann bei unterschiedlichen Tagesbedingungen und in umgekehrter Richtung antreten; außerdem lohnt sich eine Erkundung der zahlreichen Abkürzungen, über die jeder Kurs verfügt.

Garage der Träume

Auch der Fuhrpark kann sich sehen lassen: 49 Karossen stehen Bleifüßen zur Wahl, praktisch jeder namhafte Sportwagen-Hersteller steuerte ein oder mehrere Modelle bei – mit Boliden von u.a. Ferrari, Lotus, BMW, Porsche, Mercedes, Lamborghini oder Dodge ist für jeden Geschmack etwas geboten. Allerdings dürft Ihr nicht gleich zu Beginn in die Vollen greifen, sondern müsst Euch die meisten Vehikel erst erarbeiten: Einige davon bekommt Ihr als Belohnung für gewonnene Rennen, andere wiederum erspielt Ihr Euch nebenbei durch das Horten von 'NFS-Punkten'. Diese werden bei jedem Wettbewerb vergeben, wenn



Die Übermacht naht: Beim 'Hot Pursuit' geht die Polizei ziemlich aggressiv vor – lasst Euch nicht an den Straßenrand abdrängen, denn aus so einer Situation kommt Ihr häufig nicht mehr ohne Strafzettel raus.



Die hübsch anzusehende Spezialkamera bei spektakulären Sprüngen lässt sich netterweise auch abschalten



Da fliegen die Funken: Polizeiwagen bremsen Euch gerne durch herbe Kollisionen.

Gewusst wo: Allerdings bringt nicht jede Abkürzung wirklich Vorteile, besonders wenn der Weg eng wird.

Sightseeing: Auf einigen Strecken bewundert Ihr am Pistenrand große Bauwerke oder Schiffe.



Simple Idee, geniale Umsetzung: Statt dem unpraktischen 'Blink nach hinten' gibt's alternativ diese praktische Helikamera.

Ihr z.B. Konkurrenten überholt, besonders weite Sprünge hinlegt oder Gesetzeshüter austrickst.

Die Polizei spielt bei "Need for Speed: Hot Pursuit 2" eine wichtige Rolle: Neben normalen Rennen, bei denen Ihr meist auf eigens dafür abgesperrten Pisten um Positionen rangelt, tretet Ihr nämlich auch zu waghalsigen Rasereien im normalen Verkehr an – bei diesen 'Hot Pursuit'-Herausforderungen geht es zwar ebenfalls darum, am Ende ganz oben auf dem Podest zu stehen, doch müsst Ihr dabei mit mehr Widrigkeiten kämpfen. So zuckelt unbeteiligter Zivilverkehr über die Straßen und erhöht das Crash-Risiko ungemein, außerdem werfen die Ordnungshüter ein scharfes Auge auf das Geschehen: Unweigerlich rückt Euch so rasch ein Polizeiauto auf die Pelle und versucht, Euren Temporausch durch Ausbremsaktionen und Rempeleien unsanft zu stoppen.

Kein Freund und Helfer

Je länger Ihr den Cops ausweicht, desto massivere Geschütze fahren diese auf: Reichen mehrere Verfolger nicht aus, werden (teils mit fiesen Nagelbrettern versehene) Straßensperren errichtet oder ein Hubschrauber wirft Rauchbomben vor Euch ab. Natürlich könnt Ihr alternativ selbst hinter das Lenkrad eines Polizeiautos schlüpfen: Spürt Ihr bei der Patrouille Verkehrsrowdys auf, aktiviert Ihr auf Knopfdruck einen zusätzlichen Temposchub oder fordert bei der Zentrale Unterstützung in Form der oben genannten Aktionen an.

Neben frei konfigurierbaren Einzelrennen alleine oder zu zweit im Splitscreen warten zwei dicke Meisterschaften (für normale Rennen bzw. im 'Hot Pursuit') mit jeweils rund 30 über ein Baumdiagramm verknüpften Wettbewerben auf Euch: Mal sollt Ihr einfach als erster ins Ziel kommen, mal ein vorgegebenes Zeitlimit unterbieten oder K.O.-Rennen überstehen, bei denen nach jedem Lauf oder jeder Runde der Letzte rausfliegt. Je nach Diagramm müsst Ihr nicht unbedingt alle Herausforderungen antreten, weil z.B. auch Alternativrouten zu späteren Aufgaben führen – allerdings gibt es so manchen freispielbaren Bonus, den Ihr dann eben nicht ergattert... *us*

Starker Stil:

Sind die schlichten, aber gut aufgebauten Menüs noch recht unspektakulär, werden Standard-Features wie die Rennwiederholung oder der Playlist-Editor durch kluge Detailspielereien immens aufgewertet. So könnt Ihr z.B. bei jedem Lied bestimmen, ob es nur bei speziellen Rennarten oder im Menü gespielt werden soll. Beim Replay lässt sich per Knopfdruck ohne großes Herumspulen oder Wartereien jede Rennminute anspringen – hoffentlich nehmen sich andere Entwickler ein Vorbild an diesem Titel.



So soll es sein: Die Wiederholung hat besonders übersichtliche Bedienelemente.



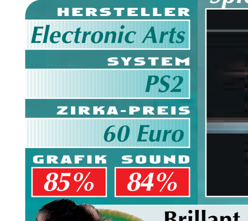
Wenn acht Bleifüße um die Wette bolzen, ist auf dem Freeway die Hölle los: Die Konkurrenz ist sich auch für gelegentliche Rempler nicht zu fein.

EDEL OHNE ENDE: Mit "Need for Speed: Hot Pursuit 2" gelingt EA ein großer Wurf. Hier stimmt fast jedes Detail – vom coolen Vorspann über die edle Präsentation bis hin zu den spektakulären Rennen wirkt alles wie aus einem fabelhaften Guss. Am Umfang gibt es sowieso nichts zu meckern, denn allein an den beiden Meisterschaftsästen knabbert Ihr eine ganze Weile – dazu kommen die nie langweilig werdenden Duelle mit der Polizei, die dank aggressiver KI stets motivierend und fordernd ausfallen. Einen dicken Anteil am Reiz hat natürlich die schicke Technik: Röhrende Motoren und besonders der Gesetzeshüter-Funkverkehr fördern das Raserfeeling ebenso wie die stilvolle Optik der Flitzer. Das Streckendesign überzeugt mit tollen Umgebungen auf ganzer Linie, dafür kommt aber die Bildrate etwas ins Schwitzen: Zwar werden das flotte Tempogefühl und die Action nie spürbar gestört, doch insbesondere Anhänger der Außenperspektive müssen mit gelegentlichen Rucklern leben. Trotz dieses kleinen Mankos greifen Rennspieler ohne Bedenken zu.





Ob normales Rennen (oben) oder Polizeijagd (links), bei Splitscreen-Rasereien ist immer gehörig was los.







Brillant präsentierte und motivierende Nobelraserei: Dicker Umfang, feine Optik und spannende Polizei-Duelle fesseln ans Pad.





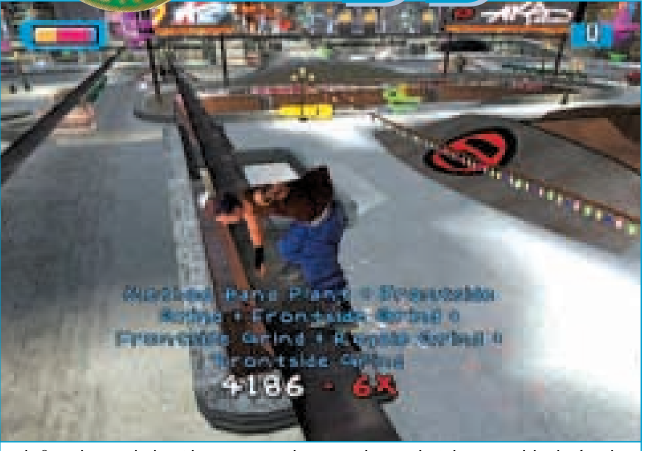


ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen für Xbox und Gamecube erscheinen in Kürze.

ENTWICKLER: Z-Axis, USA (www.z-axis.com)

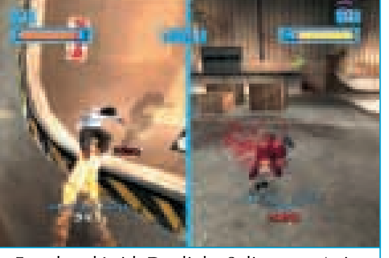
Aggressive Inline


Bloß nicht wackeln: Abstürze aus dieser Höhe sind nicht nur schlecht für die Gesundheit, sondern kosten auch etliche Combopunkte (Xbox).

Vorteil für Xbox-Zocker: Den Zoo mitsamt Abschnitten wie Statuenpark oder Aquarium gibt's nur auf der Microsoft-Konsole – allerdings nur bei freier Fahrt und nicht in der Karriere.

Geduld, junger Skater: Während sich PS2-Inliner bereits Ende Juli bei allerlei waghalsigen Stunts die virtuellen Knochen brechen konnten, mussten Gamecube- und Xbox-Trendsportler etwas länger Nägel kauen – nun ist "Aggressive Inline" aber auch für ihre Konsolen erhältlich.

Statt wie beim offenkundigen Vorbild "Tony Hawk" am Outfit Eures Fahrers herumzufummeln, wählt Ihr einen der vorgegebenen Rollschuhartisten (neben einem Dutzend echter Profis stehen erfundene Minirock-Hotties oder erst freizuspielende Skurrilitäten wie Taucher und Statuen parat) und startet die Karriere: Über 30 Aufgaben pro Szenario harren ihrer Erfüllung – sie rangieren von schlichten Punkte- oder Trickvorgaben bis zu aufwändigeren Manövern, durch die Ihr z.B. geheime Abschnitte zugänglich macht. Erfreulicherweise piesackt Euch dabei kein festes Zeitlimit, Ihr könnt solange herumrollen, bis Ihr durch zu viele Stürze eine Art Energieleiste aufgebraucht habt. Da Ihr mit Euren Inlinern flexibler seid als mit einem Rollbrett (das ja schließlich nicht fest an Euren Beinen klebt), könnt Ihr neben den üblichen Flips, Spins und Grabs auch ein paar besondere Tricks zum besten geben: Umherstehende Laternenpfähle oder herabhängende Äste nützt Ihr zu schwungvollen Rotationen, niedrige Mauern werden kurzerhand mit einem Salto überwunden. Damit Eure Lieblingstricks besser gelingen, erlangt Euer Fahrer auf Dauer eine persönliche Note: Je öfter Ihr eine bestimmte Aktion ausführt, desto geübter werdet Ihr darin.


Freud und Leid: Der linke Splitscreen-Artist ist voll gut drauf, während der andere seinen Lebenssaft am Boden hinterlässt (Xbox).

Das Rollschuhabenteuer führt durch ausladende Szenarien wie Hollywood-Studios, Vergnügungsparks, ein Flugfeld oder ein Museum. Während Gamecube-Inliner auf denselben sieben Schauplätzen wie ihre PS2-Kollegen antreten, erfreuen sich Xbox-Sportler an einer zusätzlichen Spielwiese: Auf der Microsoft-Konsole treibt Ihr auch noch innerhalb eines Zoogeländes Euer trendiges Unwesen.

Wem das nicht genügt, der kann sich in einem flexiblen Editor eigene Skateparks basteln oder im Splitscreen gegen einen Kumpel antreten: Neben gewöhnlichen Wettkämpfen um die höchste Punkt- oder Trickzahl gibt's auch alternative Disziplinen wie das Aufspüren von Ostereiern oder die Suche nach Papageien. *us*

ROUTINIERT KONVERTIERT: Beim Gamecube- respektive Xbox-"Aggressive Inline" hat sich im Vergleich zum PS2-Vorbild kaum etwas getan – was natürlich auch bedeutet, dass die tadellose Spielbarkeit des Trendsport-Überfliegers erhalten blieb (und, einer der wenigen Negativpunkte, ein Fahrereditor weiterhin fehlt). Beide Fassungen schonen dank Abwesenheit des typischen PS2-Flimmerns die Augen, nicht ganz glücklich bin ich hingegen mit der Steuerung: Die ist von vornherein auf ein Dual-Shock-Pad ausgelegt und sorgt deshalb bei Nintendo- bzw. Microsoft-Peripherie für teils komplizierte Handhabung. Das sollte Euch aber dennoch nicht vom Kauf abhalten – für glänzende Unterhaltung ist gesorgt und Xbox-Spieler bekommen sogar ein Level mehr.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Spielspaß 90%
Acclaim	Gelungene Konvertierung des PS2-Trendsportkrachers. Die technischen Verbesserungen sind allerdings nur subtil.
SYSTEM: Gamecube	
ZIRKA-PREIS: 60 Euro	
GRAFIK: 78%	SOUND: 81%



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

HERSTELLER	Spielspaß 91%
Acclaim	Leckerli für Xbox-Anhänger: Auf ihrer Konsole kommt der "Tony Hawk"-Überholer noch eine Spur besser.
SYSTEM: Xbox	
ZIRKA-PREIS: 70 Euro	
GRAFIK: 78%	SOUND: 82%



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER



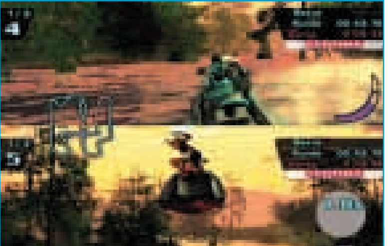

Mit Hand und Fuß dabei: Auch auf dem Gamecube verfügen Eure Skater über ein reichhaltiges Trickrepertoire.

ANDERE VERSIONEN
Den Test der GBA-Fassung findet Ihr auf Seite 102, die PS2-Umsetzung wurde in MAN!AC 8/2001 ebenfalls mit 90% Spielspaß bewertet.

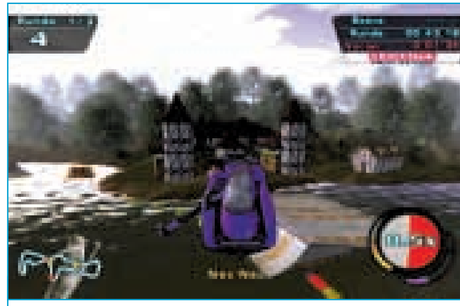
ENTWICKLER: Rainbow Studios, USA (www.rainbowstudios.com)

Splashdown

Xbox-Zocker müssen endlich nicht mehr neidisch auf PS2- und Gamecube-Wasserratten blicken: Mit der Umsetzung des feuchtfröhlichen Sea-Doo-Flitzers "Splashdown" dürfen nun auch Microsoft-Jünger über die Wellen rasen. Wie gehabt schnappt Ihr Euch einen Fahrer und tretet dann zu Einzelrennen oder einer Meisterschaft an. Den seetauglichen Vehikeln wurde zwar ein arcadelastiges Fahrverhalten verpasst, sie reagieren aber durchaus realistisch: Stecht Ihr mit der Nase ins Wasser ein, werdet Ihr abrupt gebremst, Zurücklehnen sorgt dagegen dank geringerer Reibungsfläche für schnellere Beschleunigung. Actionlastig wird das Ganze durch gelegentliche Abkürzungen und Rampen: Führt Ihr während einem Sprung einen Trick aus, füllt sich eine Anzeige, die bei Auslastung für höhere Leistung sorgt. Zu den 20 von der PS2 bekannten Kursen gesellen sich zwei neue Strecken: Die Florida Keys und Ruminer Point faszinieren dabei mit besonders hohen Wellen, die Euer Vehikel allerdings schnell in Seenot bringen können. Zudem dürft Ihr dank Xbox-Festplatte eigene Songs einbinden. *us*




Positionskampf im Abendrot: Bei Splitscreen-Rennen seid Ihr nicht alleine unterwegs, ein CPU-Trio tritt mit an.



Während der Rhein (oben) noch ruhig dahin fliesst, kämpft Ihr in den beiden Xbox-exklusiven Strecken (rechts) zeitweise gegen ganz schön hohe Wellen.

WASSER MARSCH: Zwar wird der Realismus von "Wave Race Blue Storm" auch auf der Xbox nicht erreicht, doch in Sachen Rennspielspaß muss sich "Splashdown" nicht verstecken. Die vielen Kurse sorgen für Langzeitmotivation und bieten abwechslungsreiche Streckenoptik – zudem fallen Wellendarstellung und Lichteffekte auf der Microsoft-Kiste noch eine Spur ansehnlicher aus. Ein Wermutstropfen ist allerdings, dass Ihr dafür hin und wieder mit Rucklern leben müsst. Ein besonderes Lob wiederum gibt's für die beiden neuen Umgebungen, in denen endlich die Sorte Wellengang zu finden ist, die auf der PS2 vermisst wurde. Wer für Rennspiele nicht unbedingt Räder und Asphalt braucht, sollte bei "Splashdown" zugreifen.

Ulrich Steppberger

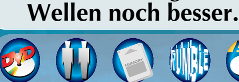





HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	70 Euro
GRAFIK	82%
SOUND	76%

Spielspaß 88%

Feuchter Raserspaß mit toller Wasseroptik und flotter Action: Dank neuer Strecken mit größeren Wellen noch besser.



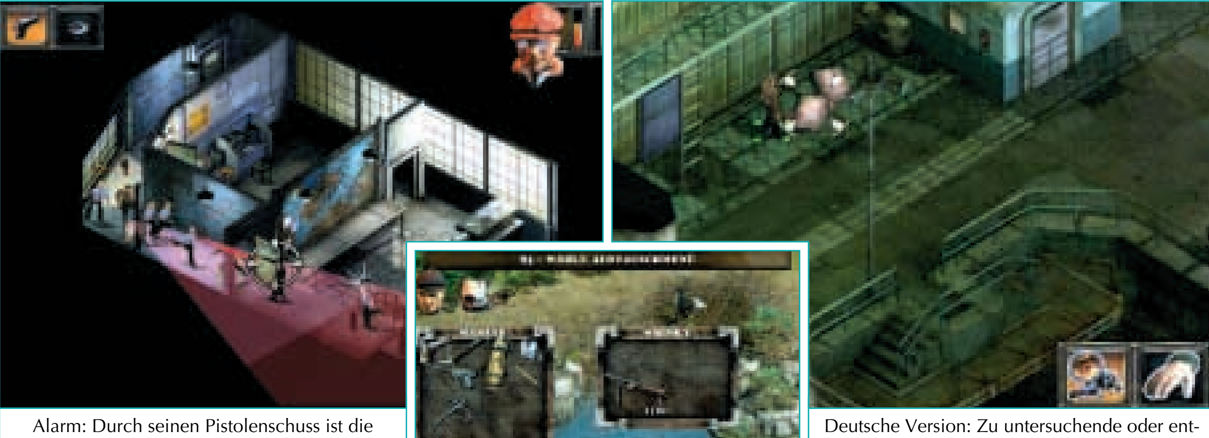
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 12/2001 mit 87% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Pyro Studios, Spanien (www.pyrostudios.com)

Commandos 2



Alarm: Durch seinen Pistolenschuss ist die Deckung des Spions aufgeflogen.

Euer Transportesel: Bullterrier Whiskey besitzt eine erstaunliche Tragekapazität und kann mit der Hundepfeife gerufen werden.

Deutsche Version: Zu untersuchende oder entsorgende Leichen werden als Säcke dargestellt.

***Natürlich wird** die Marke "Commandos" auch in Zukunft von den Pyro Studios bedient – allein in Deutschland verkaufte Eidos über 400.000 Einheiten der Serie. "Commandos 3", das momentan nur für PC (Veröffentlichung im Sommer 2003) angekündigt ist, soll von etwa 40 Beteiligten in rund zwei Jahren zusammengebastelt werden. Neben üblichen Versprechungen (verbesserte Grafikroutinen) ist vor allem die Ankündigung interessant, es werde ein 'neues Konzept für den Spielfluss' geben, das sich vom traditionellen "Commandos"-Prinzip unterscheide. Verkauft sich Teil 2 auf Konsole vernünftig, ist eine TV-Version der Fortsetzung nicht ganz unwahrscheinlich.*

Im Jahr 1941 hatte das Dritte Reich noch alle Trümpfe in der Hand: Hitlers Blitzkriege und Feldzüge ließen nur wenige Flecken Kontinentaleuropas von der nationalsozialistischen Diktatur unberührt; die Alliierten hatten ihre Mühe, den geballten Menschen- und Materialmassen etwas entgegenzusetzen. Was also konnte man tun, um Europa vom Würgegriff des Faschismus zu befreien? Zumindest in Pyro Studios' "Commandos 2: Men of Courage" waren es die kleinen Spezialistenteams, die hinter feindlichen Linien den Besatzern schmerzhafte Nadelstiche zufügten und so Gegenschläge vorbereiteten sowie schließlich das Kriegsglück wendeten.

Acht dieser mutigen Soldaten bilden das "Commandos"-Team, das Ihr – nach zwei erfolgreichen PC-Teilen – auch auf der PS2 in den Undercover-Kampf schicken dürft (die Xbox-Variante war zwar zeitgleich für Ende August geplant, Publisher Eidos konnte aber keine Testversion zur Verfügung stellen).

Alles Sonderlinge

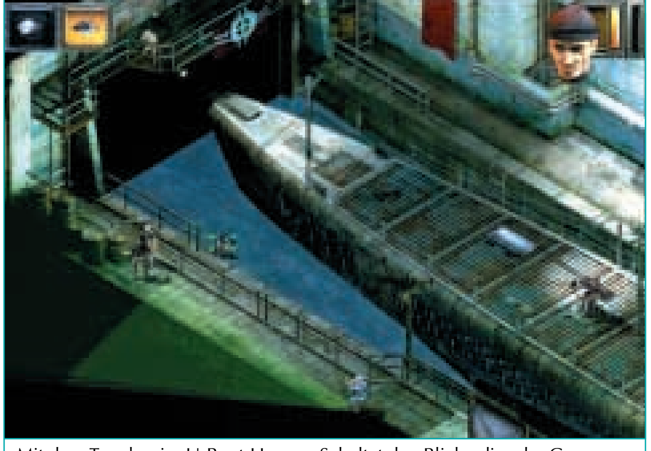
Die Talente Eurer Recken, von denen jeweils eine spezielle Auswahl von den Entwicklern in die insgesamt zehn Missionen geschickt werden, unterscheiden sich beträchtlich. Das zeigt sich schon an der Art, wie Wachsoldaten heimlich aus dem Weg geräumt werden: Bis auf den Dieb und Resistance-Mann Lupin sowie die adrette Ukrainerin Natasha kann jeder Eurer Gesellen einen Feind von hinten mit den Fäusten KO schlagen und ihn anschließend knebeln. Der Langfinger leert dafür unbemerkt den Tornister seines Opfers, die Schönheit sorgt für die Ablenkung der Wache oder zieht ihr eines mit der Weinflasche über den Schädel. Der Spion wiederum – der sich als deutscher Offizier getarnt unbehelligt im Feindterritorium bewegt – greift schon mal zur Giftspritze, um für kurzen oder, je nach Zahl der Anwendungen, ewigen Schlaf zu sorgen. Der Pionier ist dagegen der Mann fürs Grobe: Der kräftige Sprengmeister beseitigt und legt Personen- oder Panzerminen, befestigt Granaten an Stolperdrähte, die wiederum der Fahrer an Laternen oder Geländer angebracht hat. Green Beret und Taucher sind dagegen die Meister der Messer; während ersterer vor allem auf seine Kraft vertraut, kann der Wassermann mit Flossen und Sauerstoffflasche das gegnerische Areal ungesehen unter Wasser infiltrieren oder Seeminen räumen. Letzter im Bunde ist Duke, der Scharfschütze, hinzu kommt noch der Bullterrier Whiskey: Den Schwanzwedler erbt Ihr im Spielverlauf von einem sterbenden Alliierten – als durch Hundepfeifen dirigierter Transportesel zwischen den Commandos wird er schnell unentbehrlich.

Geschickt angepasst

Die Vielzahl der Charaktere und ihrer individuellen Fähigkeiten ergeben zusammen mit einer Unmenge an Ausrüstungsgegenständen, Waffen und der weitreichenden Interaktivität der Iso-Szenerien ein ungewohnt breites Aktionsspektrum, an das Ihr Euch erstmal gewöhnen müsst. Im Gegensatz zur PC-Variante be-



Immer an der Schwelle zum Tod: Der Pionier ist der Mann für die explosiven Dinge des Krieges – nach dem Aufspüren von Minen, kann er sie entschärfen und an anderer Stelle platzieren.



Mit dem Taucher im U-Boot-Hangar: Schaltet den Blickradius der Gegner zu (unten rechts), um eine sichere Ausstiegsstelle zu finden.


Über Funk habt Ihr die Unterstützung durch Euren Green Beret angefordert: Hier ist er ungesehen in einer Ecke außerhalb des Lagers gelandet.

Natasha kann sich von den niederen Chargen unbehelligt im Camp bewegen: Vor dem Gang in die Barracke guckt Ihr dennoch vorsichtshalber durchs Schlüsselloch (Fenster oben rechts).

kommt Ihr daher ein dickes Tutorial spendiert, mit dem Ihr schon mal eine Stunde beschäftigt seid. Anschließend beweist Ihr Euch in zwei Übungsmissionen, die bei ”Commandos”-Neulingen zu ersten Schweißausbrüchen führen, um letztlich an wunderbar detailreichen Lokalitäten wie dem U-Boothafen La Rochelle, der zugeeisten Nordsee, Paris oder Burma vollends in ein Wechselbad aus Frust und Freude getaucht zu werden. Zu Anfang der Mission führen Euch Dialoge der Charaktere in die Ziele der Aktion ein: Befreit Kameraden, findet die Funkzentrale, um das Hauptquartier zu kontaktieren, zerstört kriegswichtige Bauten und flieht schlussendlich. Da das alles etwas schnell geht, studiert Ihr in Eurem Notizbuch Aufträge, Hinweise und Karten. Dann geht's ans Eingemachte: Über den rechten Analogstick scrollt Euer Blick über das gesamte Gelände, zusammen mit einer Schultertaste kann die Perspektive um je 90 Grad (in Gebäuden sogar stufenlos) gedreht werden; dank Zoom vergrößert Ihr die Pixel in der Bildmitte. Habt Ihr lange genug Patrouillenwege ausspioniert, via Menü die Sichtfelder der Feinde überprüft und Euch einen Angriffsplan zurechtgelegt, schlüpft Ihr in die Rolle eines Eurer Kämpfer. Im Gegensatz zur PC-Variante werden diese nicht via Klick und Fadenkreuz bewegt, sondern direkt über den linken Stick gesteuert. Waffen-, Gegenstands- oder Aktionswahl – sämtliche Instruktionen an Eure Spielfiguren lassen sich leicht und flott über wenige Tastendrücke geben.

Langsam zum Sieg

Allerdings wird nur bedächtiges Vorgehen von Erfolg gesegnet: Zu groß ist die Übermacht, wenn Ihr entdeckt werdet und alarmierte Truppen von allen Seiten feuern, zu 'realistisch' ist die Konstitution Eurer Helden – wenige Treffer und die Jungs verlieren ihr Leben (so Euch nicht die Flucht gelingt und Nahrung oder Medi-Pak die Gesundheit wieder nach oben bringen). Aus diesem Grund nutzt Ihr alle Tricks, die die Commandos auf Lager haben: Fallen stellen, an Stromleitungen in bewachtes Gebiet hangeln, kriechen, tauchen, durch Wurf einer Zigarettenschachtel eine Wache ablenken, aus dem Hinterhalt meucheln – die Möglichkeiten sind weitreichend, was noch durch die Zusammenarbeit Eurer Helden (die Ihr jederzeit durchwechseln dürft) potenziert wird.



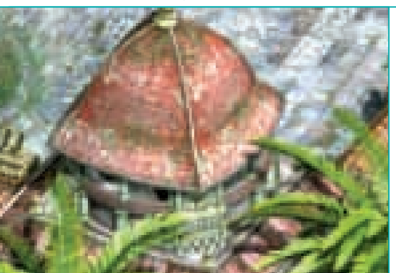
Ein Umfang von zehn Aufträgen mag wenig klingen: Zum einen sind diese aber höllenschwer und gespickt mit Primär- und Nebenaufgaben, zum anderen schaltet Ihr durch den Fund von Bildfetzen zu jedem Szenario eine Bonusmission frei – durchwachte Nächte sind für Monate garantiert. *sf*

OPERATION UMSETZUNG: Glückwunsch – die spanischen Pyro Studios haben sich wirklich erheblich mehr Gedanken über die Spielbarkeit eines klassischen PC-Titels auf Konsole gemacht als die meisten Entwickler vor ihnen. Die komplexe Steuerung, auf Rechnern eine Orgie aus Mausklicks und Tastenkürzeln, wurde geschickt an die Einschränkungen des Pads angepasst; die direkte Lenkung der Kameraden ersetzt hervorragend das einstige Point&Click-System. Nicht so glücklich bin ich mit dem Kniefall vor den technischen Schwächen der PS2: Die detailreichen Szenerien schälen sich bei flinkem Scrollen aus schwarzem Nebel, wegen geringer TV-Auflösung verlieren die Icons an Symbolkraft, das Drehen der Kamera und die Umblendung in Gebäude ziehen merkliche Pausen nach sich. Schlimmer noch: "Commandos 2" ist eines der schwersten Strategiespiele bis dato, zusammen mit der elenden Warterei beim Laden eines Spielstands steigt Euer Frustlevel rapide. Für Profi-Taktiker und geduldige Naturen ist "Commandos 2" auch auf PS2 ein Grübelfest, 'Normalos' lassen tunlichst die Finger davon.

Stephan Freundorfer

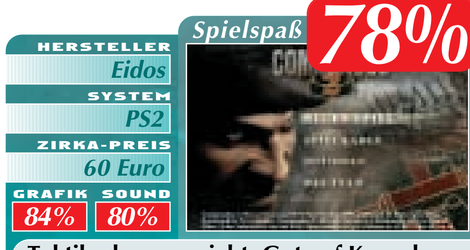


Im umfangreichen Tutorial erlernt Ihr die Handhabung des Pads und die Fähigkeiten der Commandos: Etwa eine Stunde dauert die Unterweisung!



Vielfalt an Szenerien: In den zehn Hauptlevels kommt Ihr auch in Burma oder der Arktis zum Einsatz – dumm nur, dass an der zweiten Mission bereits Normalspieler scheitern werden.

HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	84%
SOUND	80%
Spielspaß	78%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Taktikschwergewicht: Gut auf Konsole umgesetzt, wegen langer Ladezeiten aber noch frustrierender als auf PC.







ANDERE VERSIONEN
Eine Xbox-Umsetzungen erscheint demnächst.

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.eagames.de)

Resident Evil



Während Ihr das riesige Herrenhaus nach Hinweisen durchsucht, tobt draußen ein Gewitter. Die unregelmäßig zuckenden Blitze erleuchten durch die vielen Fenster effektvoll das Interieur.



Eingestreute Zwischensequenzen bringen die Story voran und geben Euch wichtige Hinweise über die Spielfiguren

***Anmerkung:** Leider hat die finale PAL-Umsetzung von "Resident Evil" unseren Redaktionsschluss knapp verpasst. Der Test beruht daher auf der US-Verkaufsversion, die sich (nach Auskunft von EA) mit großer Wahrscheinlichkeit nur durch englische Texte von der deutschen Fassung unterscheidet. In der nächsten MAN!AC gibt's dann ein Update zur PAL-Version.*



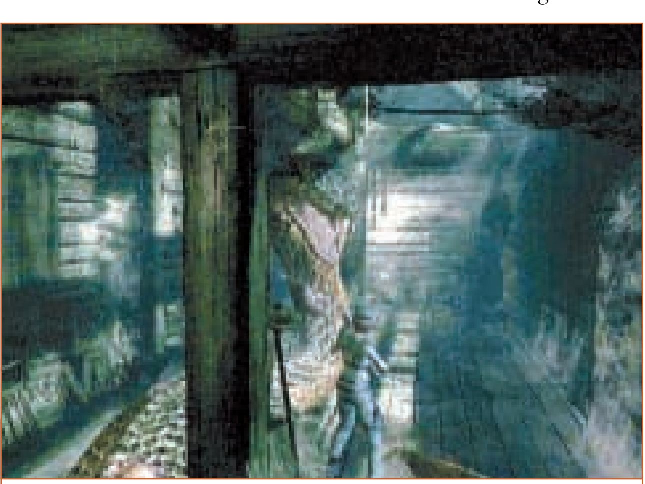
Der Begründer des Survival-Horror-Genres erlebt nach sechs Jahren eine spektakuläre Wiedergeburt mit überarbeiteter Optik, neu gestalteten Abschnitten, aufgemöbeltem Soundtrack sowie frischen Spielelementen – und das alles auf Big Ns 'Kiddie'-Konsole.

Nacht der lebenden Toten

An der Hintergrundgeschichte von "Resident Evil" hat sich jedoch nichts geändert. In der Kleinstadt Raccoon City ist sprichwörtlich der Teufel los: Immer wieder stößt die Polizei auf grauenhaft entstellte Leichen, zum Teil halb aufgefressen – einige Einwohner berichten sogar von lebenden Toten, die des Nächtens durch die Gassen schlurfen. Ein zu Hilfe gerufenes Spezialkommando verschwindet spurlos, ein zweites Team soll den Vorfall aufklären. Doch auch dieser Einsatz läuft nicht glatt: Nach der Landung werden die S.T.A.R.S.-Agenten von einem Rudel bissiger Hunde in die Flucht geschlagen – letzte Rettung ist ein gespenstisches Herrenhaus...

Mit Dolch und Shotgun

Bevor Ihr Euch in das gigantische Anwesen aufmacht, müsst Ihr Euch zwischen zwei Polygon-Charakteren entscheiden: Wahlweise mit Jill Valentine oder Chris Redfield streift Ihr durch vorberechnete Renderkulissen, welche im Gegensatz zum PSone-Original jetzt mit verschwenderischer Detailfülle, realistischen Schattenwürfen und zahlreichen Animationen aufwarten. Via Analog-Stick oder Digi-Kreuz dirigiert Ihr die Protagonisten durch das düstere Gemäuer, ein Druck auf den B-Knopf lässt die Helden spurten, via rechter Schultertaste nehmt Ihr auftauchende Feinde automatisch ins Visier und der grüne A-Button übernimmt das Abfeuern der Waffen sowie das Öffnen von Türen.
'Nichts neues' werden alte "Resi"-Hasen sagen, doch Capcom ließ sich beim Gamecube-Remake nicht lumpen und implementierte einige zusätzliche Spielelemente. Zum einen vollführt Ihr via C-Stick eine fixe 180°-Drehung und zum anderen darf Euer Polygon-Held auf einen neuartigen Abwehr-Mechanismus zurückgreifen: Sobald sich die erforderlichen Items in Eurem Besitz befinden,



Riesig, fett und gefräßig: Im Kampf gegen diese mutierte Giftschlange müsst Ihr großes Kaliber auffahren.



Im PSone-Original nicht enthalten: Außerhalb der Zombie-verseuchten Villa kämpft Ihr Euch durch ein gespenstisches Wäldchen mit malerisch plätschernden Quellbächen.

ANDERE VERSIONEN
Den Import-Test der japanischen "Resident Evil"-Fassung findet Ihr in MAN!AC 6/2002.


Dick, dünn, kahlköpfig, im Hemd oder mit Jacke – die Vielfalt der herumschlurfenden Zombie-Horden ist beachtlich.

GUT DING WILL WEILE HABEN: Endlich dürfen Horror-Fans "Resident Evil" in dem Spiel angemessener Verpackung genießen. Der Mix aus vorberechneten Hintergründen sowie Polygon-Figuren ist hervorragend gelungen und zaubert eine Detailfülle auf Euren Bildschirm, wie Ihr sie noch nicht zu Gesicht bekommen habt. Dank der vielfältigen Animationen der Render-Kulisse und den atemberaubenden Licht/Schatteneffekten entsteht nie der Eindruck, durch starre, leblose Bilder zu laufen – da verstummen selbst die letzten Kritiker dieser angeblich veralteten Technik. Doch nicht nur in puncto Optik weiß das Remake zu gefallen: Der stimmungsvolle Sound verteilt sich dank Surround-Unterstützung weitläufig im Raum, die bewährte Steuerung wurde ohne Abstriche auf das Gamecube-Pad übertragen und die frisch gestalteten Abschnitte fügen sich perfekt in das restliche Ambiente ein. Last but not least verdient das neue, äußerst effektvolle Abwehr-System ein dickes Lob. So ist "Resident Evil" durch die zahlreichen Erweiterungen auch Zombie-Profis und Kennern des Originals uneingeschränkt zu empfehlen.

Oliver Schultes

führen Zombie-Attacken nicht mehr unmittelbar zum Energieverlust. Packt Euch ein Untoter am Schlafittchen, schlagt Ihr via Schultertaste (wahlweise auch automatisch) zurück und stoßt dem fauligen Gesellen einen Dolch in den Schädel, stopft ihm einen Elektroschocker in die Eingeweide oder eine Handgranate ins Maul. In letzterem Fall befreit Euch ein gezielter Schuss auf das explosive Ei von dem aufdringlichen Gegner.
Aber eigentlich sollte es gar nicht bis zum kräftezehrenden Nahkampf kommen, schließlich steht Euch ein vielfältiges Waffenarsenal zur Verfügung. Von der simplen Pistole, über den peitschenden Magnum-Revolver, den brachialen Granatwerfer bis hin zu dem effektvoll inszenierten Flammenwerfer reicht die Palette an Ballermännern. Wie gewohnt lagert Ihr Wummen sowie alle anderen Items in herumstehenden Kisten zwischen – trefft Ihr in einem weit entfernten Abschnitt des Anwesens auf ein entsprechendes Pendant, habt Ihr Zugriff auf alle deponierten Gegenstände.

Ich glaub', ich steh' im Wald

Die Suche nach der Ursache der Zombie-Invasion führt Euch nicht nur durch die opulent ausgestatteten Räume des Herrenhauses. Ihr durchsucht dreckige Kellergewölbe, schlagt Euch durch ein gespenstisches Waldstück, durchquert ein weitläufiges Höhlensystem, um schließlich in einen geheimen Laborkomplex des Rätsels Lösung zu finden. Neben den üblichen Monstrositäten wie Riesenspinnen, Giftschlangen, echsenartigen Lickern und mutierten Höllenhunden müsst Ihr in der Neuauflage auch mit einer besonderen Form der Zombies fertig werden. Nicht alle Leichen, die nach einigen Schüssen umfallen, sind auch wirklich tot – lasst Euch überraschen! *os*


Wie gewohnt steigern dramatische Kameraeinstellungen die Spannung: Welche Teufelei wartet wohl in dem Bereich, den Ihr nicht überblickt?

Die Wahl der Spielfigur beeinflusst den Schwierigkeitsgrad: Chris kann z.B. weniger Items tragen und versperrte Türen nicht knacken.



ENTWICKLER: Sega, Japan (www.de.playstation.com)

F355 Challenge

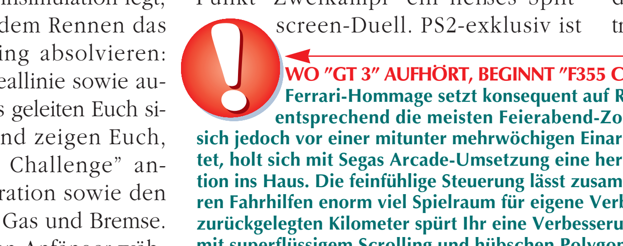

Neu auf PS2: Auf Tastendruck schaltet Ihr in die Außenperspektive, die Euch nicht nur einen hinreißenden Blick auf Euren F355 bietet, sondern auch wesentlich einfacher zu handhaben ist.

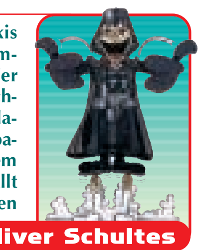

Auf Medaillenjagd: In der PS2-exklusiven 'Profi-Herausforderung' erntet Ihr Punkte für bestimmte Fahrmanöver.

Vorbildlich: *Dank integriertem 60Hz-Modus genießt Ihr "F355 Challenge" in Original-Geschwindigkeit. Spieler, deren Fernseher die NTSC-Norm nicht verkraftet, werden dennoch nicht enttäuscht: Der 50Hz-Modus läuft ebenfalls ohne Ruckler, nur minimale PAL-Balken verunzieren das Bild.*

Sollte eigentlich zum Standard jedes PS2-Titels gehören: eine 50/60Hz-Umschaltung.

Die Dreamcast-Automatenumsetzung hat mittlerweile knapp zwei Jahre auf dem Buckel – auf der PS2 startet "F355 Challenge" jetzt mit einer zusätzlichen Spielvariante erneut durch.
Auf insgesamt elf originalgetreu nachgebildeten Rennpisten ringt Ihr mit dem namensgebenden PS-Monster F355 gegen sieben weitere CPU-Konkurrenten um die beste Platzierung. Unter den Kursen tummeln sich u.a. das Motego-Oval, Laguna Seca mit der spektakulären Korkenzieher-Kurve, der verzwickte Nürburgring und die offizielle Ferrari-Teststrecke in Fiorano. Wer zum ersten Mal Hand an Segas Rennsimulation legt, sollte tunlichst vor jedem Rennen das entsprechende Training absolvieren: Eine rot aufgemalte Ideallinie sowie audiovisuelle Kommandos geleiten Euch sicher über den Kurs und zeigen Euch, worauf es bei "F355 Challenge" ankommt – auf Konzentration sowie den perfekten Umgang mit Gas und Bremse. Glücklicherweise dürfen Anfänger während aller Wettbewerbe auf diverse Fahrhilfen zurückgreifen: Anti-Blockier-System, Stabilitäts- und Traktionskontrolle sowie ein intelligentes Bremsmanagement sind in der 'Leicht'-Stufe aktiv. Auf Knopfdruck deaktiviert Ihr die einzelnen Unterstützungen und tastet Euch so langsam an das 'wahre' Rennerlebnis heran – wer die 380-PS-Boliden millimetergenau um die Kurven schleudern will, muss eine Menge Freizeit investieren.
Neben einem 'Arcade'-Modus, in dem Ihr nur auf einer Strecke antretet, dürft Ihr auch an der 'Meisterschaft' teilnehmen und in sechs aufeinander folgenden Rennen um Punkte kämpfen. Habt Ihr einen menschlichen Herausforderer zur Hand, dann wartet unter dem Menü-Punkt 'Zweikampf' ein heißes Splitscreen-Duell. PS2-exklusiv ist die 'Profi-Herausforderung': Hier zählt nicht nur die Platzierung, sondern auch die Art der Renngestaltung. So erhaltet Ihr Punkte für das Fahren im Windschatten, gelungene Überhol- und Driftmanöver sowie für schnelle Rundenzeiten. Minus-Zähler erntet Ihr für Rempeleien, das Rammen der Bande und für das Verlassen der Piste – nur wenn Ihr klug taktiert und sauber fahrt, erlangt Ihr in diesem Modus die begehrten Medaillen.
Wer seine Rennen mal auf Herz und Nieren durchleuchten will, wählt die Option 'Fahrdaten': Tabellen mit Durchschnittsgeschwindigkeit, Bremswegen, Motordrehzahl und Schaltverhalten geben Aufschluss über Eure Fahrkünste, auf Wunsch dürft Ihr das Rennen sogar in stilisierter Form und mit den wichtigsten Daten noch einmal betrachten. *os*


WO "GT 3" AUFHÖRT, BEGINNT "F355 CHALLENGE": Yu Suzukis Ferrari-Hommage setzt konsequent auf Realismus und wird dementsprechend die meisten Feierabend-Zocker verschrecken. Wer sich jedoch vor einer mitunter mehrwöchigen Einarbeitungszeit nicht fürchtet, holt sich mit Segas Arcade-Umsetzung eine hervorragende Rennsimulation ins Haus. Die feinfühlige Steuerung lässt zusammen mit den zuschaltbaren Fahrhilfen enorm viel Spielraum für eigene Verbesserungen – mit jedem zurückgelegten Kilometer spürt Ihr eine Verbesserung. Die 3D-Optik gefällt mit superflüssigem Scrolling und hübschen Polygon-Fahrzeugen, nur selten erkennt Ihr kleinere Pop-Ups. Dank des spannenden 'Profi'-Modus ist die PS2-Fassung ein Pünktchen besser als das Dreamcast-Original.


Oliver Schultes




Im Zweispieler-Modus seid Ihr nur im Duett auf der Piste (links). Im Training studiert Ihr die Ideallinie ein (rechts).

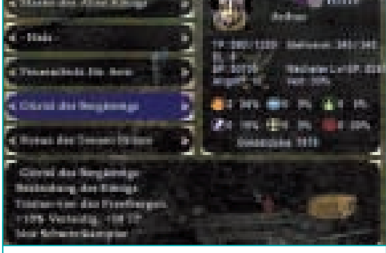
ANDERE VERSIONEN
Das Dreamcast-Original wurde in MAN!AC 12/2000 mit 89% Spielspaß getestet (Abwertung auf 85%).

ENTWICKLER: 7 STUDIOS, USA (WWW.SEVENSTUDIOS.COM)

Legion: The Legend of Excalibur



Entwickler 7 Studios (gegründet von ehemaligen "Command&Conquer"-Mitarbeitern) entführt Euch mit "Legion: The Legend of Excalibur" in die Welt edelmütiger Kämpfer und deren niederträchtiger Gegenspieler.



Modenschau: Im Inventar dürft Ihr Eure Helden mit gefundenen oder gekauften Items neu einkleiden.

Basierend auf der Artus-Sage schlüpft Ihr in die Rolle der Ritter der Tafelrunde (u.a. König Artus, Parzival sowie Lancelot) und zieht gegen allerlei fieses Gesindel in den Kampf. Eure Party umfasst dabei je nach Mission maximal vier kontrollierbare Charaktere, zwischen denen Ihr via Schultertasten wechselt. Im Inventar dürft Ihr den Helden Helme, Handschuhe, Spezialwaffen sowie andere Items verpassen und so deren Angriffs/Abwehrwerte aufpowern. Auf dem Polygon-Schlachtfeld vollführt Ihr auf Tastendruck Schläge mit Eurem Kriegsgerät (z.B. Schwert, Streithammer, Pfeil und Bogen) oder magische Attacken respektive Heilzauber. Einige Feinde hinterlassen nach ihrem Ableben Goldstücke, die Ihr am Ende eines der insgesamt 14 Abschnitte gegen bessere Ausrüstung eintauschen dürft. *os*



Magische Unterstützung: Sobald die entsprechende Leiste gefüllt ist, dürft Ihr 'zauberhafte' Hilfe anfordern.





Vorbildlich: Auf der DVD findet Ihr u.a. auch einen interessanten 'Blick hinter die Kulissen'.

ALLES ANDERE ALS LEGENDÄR: **"Legion: The Legend of Excalibur" wirkt wie eine ungare Mixtur aus "Gauntlet" und "Diablo" – jedoch ohne an die Qualität der Vorbilder heranzureichen. Vor allem in puncto Optik hat mich Midways Gemetzel enttäuscht. Da ruckeln und zuckeln (teilweise) mies texturierte Polygon-Bauten über den Bildschirm, dass einem Angst und Bange wird. Darüber hinaus 'überzeugen' sowohl Helden als auch Gegner mit abgehackten Animationen, was sich dummerweise auch negativ auf das Zuschlag- und Spielgefühl auswirkt. Trotz aller Kritik macht "Legion" dank Ritter-Thematik und Auflevel-Funktion einige Zeit Spaß – auch wenn der überzogene Schwierigkeitsgrad ab der Hälfte des Abenteuers ziemlich nervt.**

Oliver Schultes

HERSTELLER	
Midway	
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	51%
SOUND	72%

Spielspaß 54%

Ritterspiele: Taktisch angehauchte Monster-Metzelei mit fader Optik und harschem Schwierigkeitsgrad.

DVD · RUMBLE · D · AB 12

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Tecmo, Japan (www.tecmogames.com)

Project Zero

An der PAL-Anpassung des Nippon-Schauermärchens gibt es nichts auszusetzen: Zwar wurde die Synchronisation englisch belassen, dafür erfreuen die deutsch übersetzen Untertitel auch Fremdsprachenunkundige. Besonders löblich: Sofern Euer TV das Signal verkraftet, dürft Ihr die Bildwiederholfrequenz wahlweise auch auf 60 Hertz, also die Originalgeschwindigkeit der NTSC-Versionen umschalten.



Echtzeit-Terror: Ähnlich Genre-Highlights wie "Resident Evil Code: Veronica" setzt auch Tecmos PS2-Spuk auf Echtzeitoptik mit festgelegten Kameraperspektiven.



Kleine Taschenlampe brenn': Richtig hell ist es bei "Project Zero" eigentlich nur in den Menüs – da kommt Spannung auf!



Der Iso-Wert steht auf Tod: Je nach Art des 'geladenen' Films verursacht Eure mystische Fotokamera mehr oder weniger Schaden.

Ein paar Worte der Aufklärung vorweg: Bei "Project Zero" handelt es sich um kein völlig neues Spiel. Vielmehr begeisterte die stimmungsvolle Geisterhausexpedition als "Rei Zero" bereits vor gut einem halben Jahr nervenstarke Japaner, Monate später sorgte Tecmos Schauermär als "Fatal Frame" in den Vereinigten Staaten für schweißnasse Händchen am Joypad. Hierzulande will Publisher Wanadoo PS2-Fans das Fürchten lehren – erneut unter anderem Namen, aber mit gleichem, spannungsgeladenem Inhalt.

Wer nun allerdings beim Stichwort 'Horror' auf den Genre-typischen "Resident Evil"-Abklatsch spekuliert, sei eines Besseren belehrt: Kein bluttriefendes Zombiegemetzel, sondern pazifistischer Exorzismus stehen auf dem Programm: Schließlich handelt es sich bei "Project Zero"-Heldin Miku ja auch nicht um eine kampferprobte Amazone. Auf der Suche nach ihrem verschollenen Bruder begibt sich das schnuckelige Schulmädchen in den Schlund der Hölle – ein verlassenes, japanisches Landhaus. Seit Jahren kursieren schauerliche Gerüchte, dass grauenhafte Rituale und ruhelose Geister in dem einstigen Prachtbau eine Heimat gefunden hätten. Viele wagemutige Recken machten sich bereits auf, das dunkle Geheimnis des Spukhauses zu lüften – als letzter fiel Mikus Brüderchen Mafuyu den ruhelosen Seelen zum Opfer. Nur mit einer Taschenlampe sowie einem magischen Fotoapparat bewaffnet startet Ihr die Rettungsaktion.

Und das verfluchte Anwesen hat es wahrlich in sich: Während Eure Heldin durch die spärlich ausgeleuchteten Flure, menschenleeren Zimmer und großzügigen Außenanlagen des Herrenhauses schleicht, muss Euer Nervenkostüm nicht nur mit der morbiden Soundkulisse aus Klangfragmenten und schrägen Melodieschnipseln fertig werden. Vielmehr stellen die untoten Bewohner Euer größtes Problem dar. Wenn die Indikatorlampe Eures Knipsers aufleuchtet, heißt es vorsichtig sein – ein bösartiges Lakenwesen befindet sich in der Nähe. Auf Knopfdruck blickt Ihr nun in Egoperspektive durch den Sucher des Fotoparats und haltet nach dem unfreundlichen Transzendentalschurken Ausschau. Befindet sich das Biest im Fokus, drückt Ihr den Auslöser. Je exakter Ihr den Angreifer 'getroffen' habt, desto mehr Energie wird Eurem Widersacher abgezogen. Einmal exorziert, werden Eurer Kamera Erfahrungspunkte gutgeschrieben, die Ihr nach und nach in erweiterte Funktionen wie größeren Fokus oder kurzzeitige Geisterlähmung eintauscht. Doch nicht nur zur Untoten-Jagd ist der kuriose Knipser zu gebrauchen: Sucht Ihr mit dem altmodischen Kasten die Umgebung ab, entdeckt Ihr oftmals verschlüsselte Lösungshinweise für die Genre-üblichen Grübeleinlagen. *cg*

ZU BEGINN HAT MICH "PROJECT ZERO" FASZINIERT wie lange kein Horror-Adventure mehr: Das frische Kampfsystem, die nervenzerrende Musik sowie die stimmungsvolle Optik garantieren heftige Herzkasper und hohe Motivation. Schade nur, dass Tecmos Mannen das anfängliche Niveau nicht über die gesamte, etwa achtstündige Spieldauer halten können: Die immer gleichen Schockeffekte nutzen sich mit der Zeit mächtig ab, die Geisterduelle nerven im späteren Verlauf mit Unübersichtlichkeit sowie einer Portion Unfairness, und auch das recht klein geratene Anwesen hätte ruhig um ein paar Areale erweitert werden können. Aber was soll's: Steht Ihr auf gepflegten Grusel, erwartet Euch eine der schaurigsten Geisterbahnfahrten, seit es Survival-Horror gibt.









Türanimationen gibt's keine, der Terror geht ohne Ladepause weiter. Oben: Die Untertitelsprache dürft Ihr wählen.

ANDERE VERSIONEN

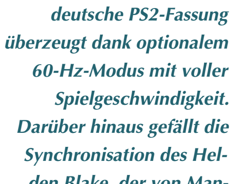
Die US-Version "Fatal Frame" wurde in MAN!AC 5/2002 ebenfalls mit 78% Spielspaß bewertet. Eine Xbox-Version erscheint demnächst.

ENTWICKLER: Computer Artworks, England (www.dasding-spiel.com)

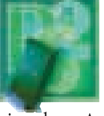
Das Ding



Zähe Viecher: Die übermannshohen Mutanten sind äußerst widerstandsfähig und nur mit einer Kombination aus Schusswaffen sowie Flammenwerfer zu erledigen.



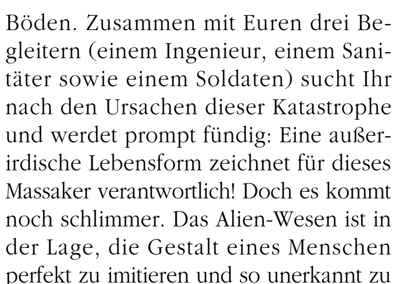
PAL-Anpassung: *Die deutsche PS2-Fassung überzeugt dank optionalem 60-Hz-Modus mit voller Spielgeschwindigkeit. Darüber hinaus gefällt die Synchronisation des Helden Blake, der von Manfred Lehmann (leiht u.a. Bruce Willis und Kurt Russell die deutsche Stimme) gesprochen wird. Die anderen Darsteller fallen dagegen qualitativ stark ab.*

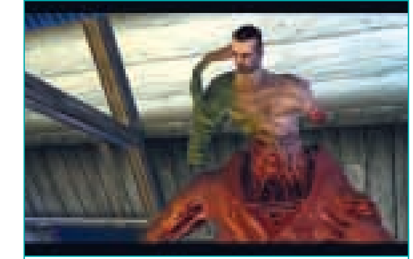


In Anlehnung an John Carpenters Horror-Klassiker verschlägt es Euch in "Das Ding" in die stürmische Ödnis der Antarktis. In der Rolle von Captain Blake übernehmt Ihr das Kommando über eine militärische Spezialeinheit und klärt in typischer 3D-Action-Adventure-Manier das Verschwinden amerikanischer Wissenschaftler auf.

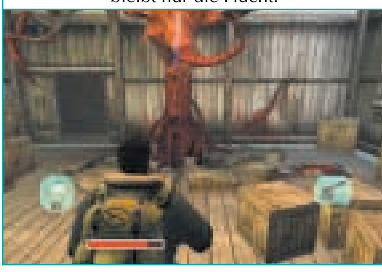
Bild der Verwüstung

Als Blake mit seinem Team in der Basis eintrifft, bietet sich ihm ein schrecklicher Anblick: Die Gebäude sind zum Großteil völlig zerstört und überall 'zieren' grauenhaft entstellte Leichen sowie mysteriöse Mutantenwesen die blutverschmierten Böden. Zusammen mit Euren drei Begleitern (einem Ingenieur, einem Sanitäter sowie einem Soldaten) sucht Ihr nach den Ursachen dieser Katastrophe und werdet prompt fündig: Eine außerirdische Lebensform zeichnet für dieses Massaker verantwortlich! Doch es kommt noch schlimmer. Das Alien-Wesen ist in der Lage, die Gestalt eines Menschen perfekt zu imitieren und so unerkannt zu bleiben. Das Problem für Euch und Eure Kameraden: Niemand kann sich mehr sicher sein, dass sein Gegenüber auch der ist, den er vorgibt.



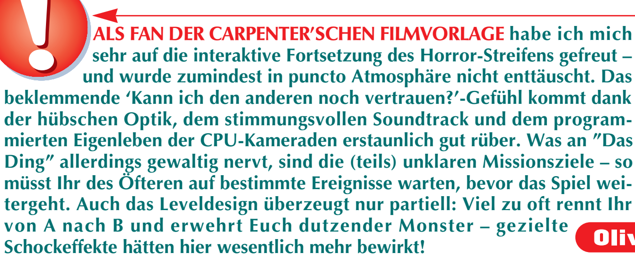


Gegen diesen riesigen Zwischenboss habt Ihr mit normalen Waffen keine Chance – Euch bleibt nur die Flucht.



Vertrauen und Angst

Hier kommt das von den Entwicklern besonders herausgestellte 'Trust & Fear'-System ins Spiel: Auf Tastendruck gelangt Ihr in ein Menü, in dem Ihr den Gemütszustand, die Lebensenergie und den aktuellen Vertrauenslevel Eurer Mitstreiter abfragt. Je nachdem, wie Ihr Euch gegenüber dem restlichen Team verhaltet, reagieren die CPU-gesteuerten Kameraden mit bedingungsloser Gefolgschaft oder starkem Misstrauen. In letzterem Fall könnt Ihr Euch Eures digitalen Lebens nicht mehr sicher sein – ein wahnsinniges Mitglied greift schon mal zur Waffe und knallt Euch kaltblütig ab. Damit es nicht soweit kommt, müsst Ihr Eure Begleiter hegen und pflegen: Hän-



ALS FAN DER CARPENTER'SCHEN FILMVORLAGE habe ich mich sehr auf die interaktive Fortsetzung des Horror-Streifens gefreut – und wurde zumindest in puncto Atmosphäre nicht enttäuscht. Das beklemmende 'Kann ich den anderen noch vertrauen?'-Gefühl kommt dank der hübschen Optik, dem stimmungsvollen Soundtrack und dem programmierten Eigenleben der CPU-Kameraden erstaunlich gut rüber. Was an "Das Ding" allerdings gewaltig nervt, sind die (teils) unklaren Missionsziele – so müsst Ihr des Öfteren auf bestimmte Ereignisse warten, bevor das Spiel weitergeht. Auch das Leveldesign überzeugt nur partiell: Viel zu oft rennt Ihr von A nach B und erwehrt Euch dutzender Monster – gezielte Schockeffekte hätten hier wesentlich mehr bewirkt!



Der kalte Tod: In der völlig verwüsteten Forschungsstation macht Ihr immer wieder grausige Entdeckungen.



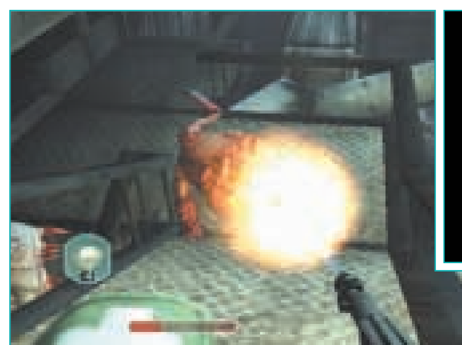
Euer Kamerad braucht dringend ärztliche Hilfe. Via Ring-Menü versorgt Ihr Eure Begleiter mit Medi-Paks und Munition.

ANDERE VERSIONEN

Der Test der Xbox-Fassung folgt nächsten Monat, eine PC-Umsetzung ist ebenfalls erhältlich.



Erfrierungsgefahr: Außerhalb der halbwegs schützenden Gebäude müsst Ihr penibel auf die blaue Leiste am unteren Rand achten.



Scharfschütze: Mit dem Sniper-Gewehr (rechts) erlegt Ihr das Mutanten-Gesindel aus großer Entfernung.

digt ihnen Waffen samt Munition aus, heilt ihre Verletzungen und achtet bei Feuergefechten darauf, dass Ihr sie nicht unter Beschuss nehmt – mehrere ungewollte Treffer outen Euch als infiziert, was einem Todesurteil gleichkommt. Sind Eure Kameraden dagegen frohen Mutes, greifen sie Euch hilfreich unter die Arme. Auf Tastenkommando reparieren Techniker lahm gelegte Stromversorgungen, Sanitäter frischen Eure Lebensenergie mit Injektionen auf und Soldaten unterstützen Euch mit gezielten Gewehrsalven – das Gros Eurer Missionsziele erreicht Ihr nur mit Teamwork.

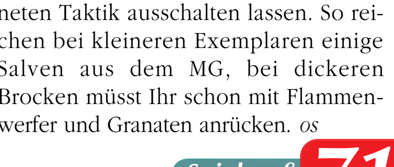
Menschen, Monster, Sensationen

Leider sind Eure Begleiter nicht vor einer Infektion mit dem Alien-Virus gefeit und so kommt es immer wieder vor, dass ein Mensch vor Euren Augen zu einem widerlichen Mutanten transformiert. Glücklicherweise findet Ihr in den insgesamt elf Abschnitten reichlich Verstärkung in Form versprengter Soldaten, die sich Euch (mehr oder weniger) bereitwillig anschließen. Und Hilfe könnt Ihr dringend brauchen: In einigen Bereichen überrennen Euch verschiedenste Arten von Aliens, die sich nur mit einer geeigneten Taktik ausschalten lassen. So reichen bei kleineren Exemplaren einige Salven aus dem MG, bei dickeren Brocken müsst Ihr schon mit Flammenwerfer und Granaten anrücken. *os*

HERSTELLER: Vivendi
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 77% SOUND: 79%

Spielspaß 71%







Action-Adventure mit dichter Atmosphäre und hübscher Optik, leider zu schwer und mit zu wenig Abwechslung.

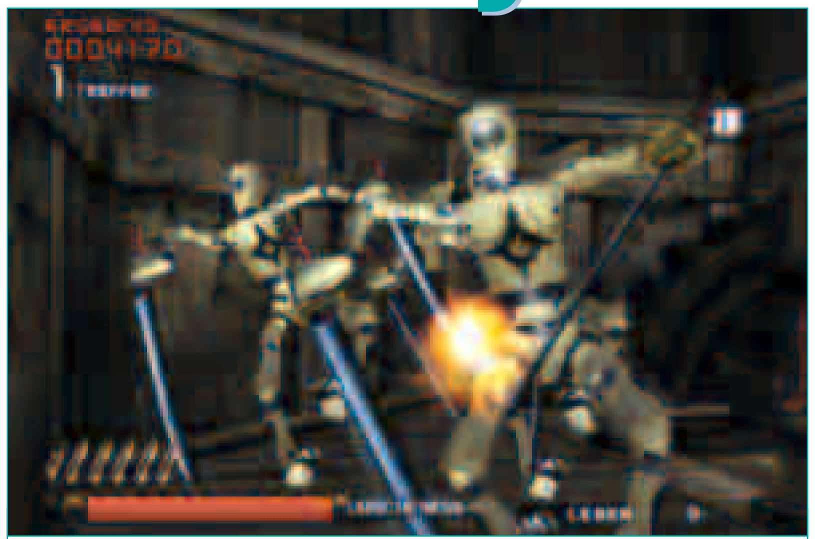







ENTWICKLER: Namco, Japan (www.playstation.de)

Ninja Assault



Die Wumme lässt die Puppen tanzen: Die Combo-Anzeige oben links zählt Mehrfachtreffer, jeder Schurke verfügt über eine individuelle (im Bild gerade nicht zu sehende) Energieleiste.

Scharfschützen vor: Die flinken aber schwachen Nippon-Gnome treten bevorzugt in der Gruppe auf– wahrscheinlich um von ihrer Hässlichkeit abzulenken.

Akustische Ohrfeige: In bester Namco-Lightgun-Tradition ist die deutsche Synchronisation mal wieder für einige Lacher gut.

Ob Dinohatz, Vampirjagd oder Agententhriller – die PS2 wird derzeit mit einer Fülle an Lightgun-Shootern versorgt wie keine andere Konsole zuvor. Dass Sofa-Pistoleros zwangsläufig auch die mäßigeren Genre-Vertreter vors Plastikvisier bekommen, liegt da wohl (leider) in der Natur der Sache. Beim neuesten Ableger virtueller Schießbudenkultur handelt es sich zudem um ein Exemplar, welches bereits vor zwei Jahren in der Spielhalle auftauchte.

In ”Ninja Assault” nehmen bis zu zwei Recken den G-Con-2-Kampf (das Vorgängermodell wird natürlich ebenfalls unterstützt) gegen einen fernöstlichen Fiesling auf. Der sinistre Schurke hat nämlich eine holde Maid gekidnappt, deren unfreiwillige Unterstützung mal wieder uneingeschränkte Machtausbreitung verspricht. Der Ablauf erinnert dabei stark an Namcos letzte Arcade-Konvertierung ”Vampire Night”: Während das Heldenduo auf festgelegten Pfaden durch asiatische Tempelanlagen, modrige Höhlensysteme oder verschneite Wälder wandelt, springen Euch am laufenden Band maskierte Schattenkrieger, hünenhafte Samurais, Mechano-Spinnen und zielsichere Bogenschützen vor die Kunststoffknarre. Je nach Stärke steckt jeder Bösewicht verschiedene viele Treffer ein, worüber eine individuelle Energieanzeige genauestens Auskunft gibt. Ist Euer Achtschüsser leer geballert, drückt Ihr zum Nachladen Genre-üblich einmal außerhalb des Bildschirms ab. Außer just beschriebener ‘Arcade’-Variante stehen neben einer Mini-Spiel-Sammlung (vom Goldfischballern bis zum Münzen-durch-gezielte-Schüsse-in-der-Luft-halten) noch ein eigens für die Heimkonvertierung entwickelter Story-Modus zur Wahl: Aus Perspektive eines der drei Helden (zum maskulinen Arcade-Duo gesellt sich noch eine wehrhafte Assassine) metzelt Ihr Euch hier durch Missionen, die im Verlauf und den Zwischensequenzen abgeändert wurden.

Erfreulich: Es gibt einen 60Hz-Modus. Ärgerlich: Die deutsche Sprachausgabe ist mal wieder für die Katz. *cg*

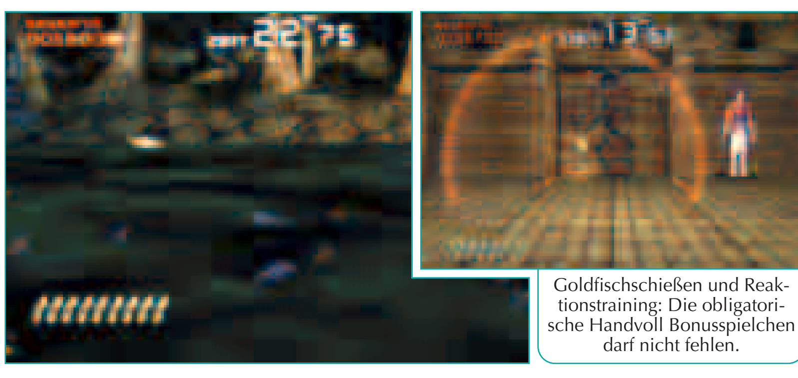
Pfui Spinne: Das krude Gegnerdesign erinnert an die japanische Herkunft des Spiels – was die klobigen Polygonmodelle aber nicht hübscher macht.

ANSTATT SICH AUF EIN ORIGINELLES Lightgun-Prinzip zu konzentrieren, versuchen Namco bzw. Publisher Sony lieber, Plastikwummenbesitzer mit steinalter Arcade-Kost zu ködern. Im Prinzip lässt sich ”Ninja Assault” mit einem Wort treffend beschreiben: unspektakulär. Weder optisch (teils scheußlich klobige Polygon-Gegner und niedrig aufgelöste Texturen) noch spielerisch verleiht das konservative Reaktionstraining dem Genre neue Impulse, stilistisch kann das unatmosphärische Fernost-Geballer vergleichbar simpel inszenierten Kollegen wie ”Vampire Night” nicht das Wasser reichen. Für fanatische Schützen eine Investition wert, für alle anderen gibt’s genügend spaßigere Alternativen – lediglich die peinliche Synchro verbessert Eure Laune.



Colin Gäbel





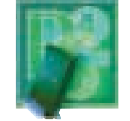
Goldfischschießen und Reaktionstraining: Die obligatorische Handvoll Bonusspielchen darf nicht fehlen.

ANDERE VERSIONEN

Das Original entstammt der Spielhalle, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: BLUE 52, USA (WWW.PLAYSTATION.DE)

Peter Pan: Legend of Never Land



Abteilung Filmwissen: Erstmals seit dem wenig erfolgreichen zweiten "Bernhard & Bianca"-Teil von 1990 bringt Disney eine Zeichentrickfortsetzung nicht direkt in die Videothek, sondern auf die Leinwand: Zwar bekommt Deutschland "Legend of Never Land" als eine der letzten Nationen zu sehen, dafür landet die Konsolenumsetzung wenigstens zeitgleich in den Läden.



Gelegentlich schliddert Ihr mit Peter auf rutschigen Pisten gen Tal – Vorsicht vor Abgründen!

In der Rolle des namensgebenden Märchenbengels Peter Pan müsst Ihr Euch mal wieder mit dem bösen Captain Hook abgeben, der Eure Freunde entführt hat. Dazu hüpft Ihr "Crash Bandicoot"-mäßig entlang weitgehend vorgegebener Pfade durch das bunte Never Land, weicht feindseligem Getier aus und sammelt Perlen sowie Teile einer Schatzkarte. Entdecken Euch Piraten, wehrt Ihr Euch beim folgenden Duell mit Hilfe einfacher Dolchattacken. Für Abwechslung sorgen Fluglevels, in denen Ihr von Tinkerbell geleitet einen Parcours durch bunte Ringe absolviert. *us*



Wenn Ihr ein Eingeborenendorf findet, verläuft der Weg durch den Level kurzzeitig etwas weniger linear.

Flattermann: Was Sega-Oldie "Nights" kann, ist für Peter Pan kein Problem.

IN SEINER FUNKTION ALS DISNEY-UMSETZUNG macht "Legend of Never Land" ein durchaus gutes Bild: Gerade im Vergleich zum unausgegorenen "Monster AG" stimmt hier nämlich die technische Seite. Peter wuselt ordentlich animiert durch hübsche, farbenfrohe Landschaften, deren Qualität lediglich durch die manchmal stockende Bildrate getrübt wird. Ein jüngeres PS2-Publikum, das sich auch den Film freiwillig reinzieht, ist mit der bewusst einfach gestrickten Hüpferei sicher prima bedient. Zynische Profizocker wiederum werden vom sichtlich "Crash Bandicoot"-inspirierten, aber durchaus für eine Weile spaßigen Geschehen sicher weniger beeindruckt sein – daran ändern auch die schlichten Fluglevels nichts.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Sony
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 73% SOUND: 64%

Spielspaß **70%**

Farbenfrohe, solide Hüpferei: Zwar weitgehend ideenfrei, aber ideal für jüngere Semester.

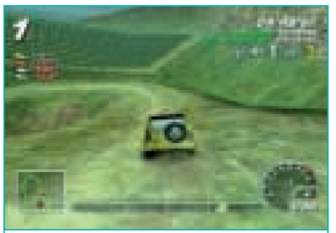
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: MICROIDS, FRANKREICH (WWW.MICROIDS.COM)

Master Rallye

Russland-Rallye? Nie gehört! Macht nichts, denn jetzt könnt Ihr Euch selbst an der osteuropäischen Schlammschlacht beteiligen. Interessanterweise werden in Microids "Master Rallye" allerdings nur Original-Wagen geboten, die Strecken sind der Fantasie der Entwickler entsprungen. Leider scheint deren Vorstellungskraft noch immer im Kalten Krieg zu stecken: Nur selten bekommt Ihr Häuser oder Weinberge zu sehen, der Großteil ist grüner Matsch. Die Wagen sind etwas detaillierter ausgefallen: Jedes Modell verfügt über ein individuelles Design. Zudem dürft Ihr vor jedem Rennen reichlich Einstellungen vornehmen.
Sind die Techniker zufriedengestellt, sucht Ihr Euch ein Einzelrennen oder einen Wettbewerb aus. Anfangs ist nur ein Championat verfügbar, die restlichen Cups müsst Ihr Euch fleißig erspielen. Zwischendurch erhaltet Ihr neue Autos – bei einer Probefahrt stellt sich aber heraus, dass die sich oft genauso träge lenken wie das vorherige Modell. So heizt Ihr relativ unmotiviert gegen vier CPU-Gegner durch die Pampas. *sb*



Dröge Sache: Im dereinst roten Riesenreich gurkt Ihr durch grüne Steppen.

HERSTELLER: Vivendi
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 54% SOUND: 59%



Spielspaß **58%**

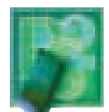
Unspektakulärer Offroader in verwaschener Optik, dafür mit umfangreichen Wettbewerben.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: MIDWAY, USA (WWW.MIDWAY.COM)

Gravity Games Bike



Obwohl die Gravity Games in Amerika genauso beliebt sind wie die X-Games, hatte sich bisher kein Hersteller der Lizenz angenommen. Jetzt will Midway trendige Radler mit der BMX-Disziplin des alljährlichen Wettbewerbs ans Pad locken.
Doch die Versoftung fällt wohl eher in die Sparte Lizenz-Abzocke: Bei "Gravity Games Bike" hat man keinerlei neue Ideen einfließen lassen, sondern gnadenlos und auch noch schlecht von anderen Produkten abgekupfert. So sammelt Ihr in jedem der zehn Levels GRAVITY-Lettern, rempelt Fässer an oder grindet an einer vorgegebenen Stelle. Zwar funktioniert die Steuerung wie bei "Tony Hawk", dafür scheitert es an der Umsetzung Eurer Pad-Kommandos: Nur widerwillig setzt Euer Sportler Tricks in der Luft um, oft reagiert er gar nicht. Bei Grinds erlebt Ihr ähnlich Frustiges, und manchmal bleibt der Sportler gar auf einem Rad schwebend an Kanten hängen.
In den fünf Zweispieler-Modi habt Ihr mit denselben Problemen zu kämpfen, zusätzlich bekommt Ihr aber noch kräftige Ruckler zu sehen. *sb*

Verpasst! Durch die schlechte Kollisionsabfrage spring Ihr oftmals am anvisierten Geländer vorbei.

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 59% SOUND: 40%

Spielspaß **40%**

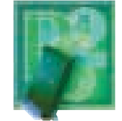
Ehrloser Trendsportler: Durchweg miese Radlerei mit zahlreichen Technik-Schnitzern – Finger weg!

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine Xbox-Umsetzung ist geplant.

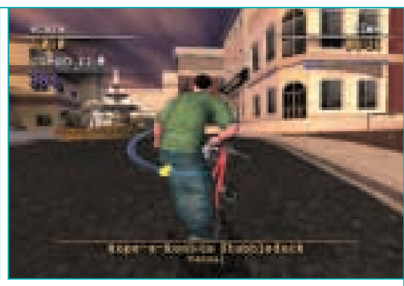
ENTWICKLER: Rainbow Studios, USA (www.rainbowstudios.com)

Mat Hoffman´s Pro BMX 2



Während Skateboard-Kollege Tony Hawk sich bereits eifrig auf den vierten Auftritt vorbereitet, kommt der Vorzeigeradler Mat Hoffman erst zum zweiten Mal zum Zug: Bei "Pro BMX 2" seid Ihr getreu Activisions O2-Maxime in acht Szenarien unterwegs und trickst mit Hilfe von Grinds, Flips, Grabs und anderen Spezialitäten, um diverse Aufgaben zu erfüllen: Mal sollt Ihr einfach eine Punktegrenze knacken, mal bestimmte Objekte aus der Luft grabschen oder demolieren. Frisch dazu gekommen sind die sogenannten 'Flatland'-Tricks: Gondelt Ihr mit einem Manual durch die Gegend, so zeigt Ihr auf Knopfdruck weitere akrobatische Aktionen, indem Ihr auf dem Stahlrahmen Eures Bikes herumturnt. Auf dem 'Road Trip', schaltet Ihr in den Levels neue Musikstücke und Videos von Mat und seinen Kumpanen frei. Radler mit Freundesanhang wiederum duellieren sich im Splitscreen bei teils skurrilen Aufgaben wie einem Rampenmarathon über einer Lavagrube. us

Der witzigste Splitscreen-Wettbewerb ist die 'Push'-Variante, bei der Ihr durch Tricks den Bildausschnitt des Gegners verkleinert.



Während die Kamera bei Luftaktionen (links) schon mal kräftig in Bewegung gerät, habt Ihr bei Flatland-Tricks (rechts) Euren Radler immer klar im Auge.

HERSTELLER: Activision
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 75% **SOUND:** 80%

Spielspaß 79%

Innovationsarmer "Tony Hawk"-Abklatsch auf Rädern, der trotz kleiner Macken bei Trendsportprofis gut ankommt.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Xbox, Gamecube und GBA sind in Arbeit.

HERE WE GO AGAIN: Bei einem Trendsportspiel von Activision kann man erfahrungsgemäß keine Weltwunder mehr erwarten. "Mat Hoffman's Pro BMX 2" bestätigt dies ein weiteres Mal: Dem geneigten Hobbyradler wird gewohnt ordentliche Kost nach "Tony Hawk"-Art geboten, immerhin sorgen die neuen Moves für eine Prise frischen Wind. Allerdings bringen diese meist nur gekonnten Tricksern was, denn allzu leicht fällt das Ganze nicht aus – mit einem klobigen Rad als Untersatz haut's Euch eben schneller mal auf die Nase. Ein wenig enttäuscht bin ich, dass die talentierten Rainbow Studios technisch nicht mehr aus der PS2 gezaubert haben, als die zwar ordentlichen, aber recht nüchternen Parks hier. Trendsportler spielen's mal an.



Ulrich Steppberger

ENTWICKLER: Blue Planet Software, USA (www.thq.de)

Tetris Worlds

Seit Mitte der 80er hat die russische Knobelsensation "Tetris" ihren Platz im Spieleolymp sicher: Wenige Zocker konnten sich dem Charme der einfachen aber fesselnden Steinchenstapelei entziehen. Nun geht das Puzzeln mit "Tetris Worlds" auch auf den Next-Generation-Systemen weiter.
Gleich sechs Varianten packte THQ auf eine Scheibe: Neben der schnörkellosen Klassikvariante tretet Ihr u.a. zu Runden an, in denen die einzelnen Klötze auseinanderbrechen oder am Boden zusammenkleben. Gelegentlich wird auch gefordert, Reihen an bestimmten Positionen zu löschen oder bereits vorhandene Konstruktionen mit abzubauen – am meisten Spaß macht's aber immer noch, wenn Ihr vier Zocker auf einmal vor dem Bildschirm versammelt.
Dezent trist fiel die Präsentation aus: Sphärische Klänge und sparsam animierte Hintergründe sorgen zwar für einen Schuss Atmosphäre, dafür nervt unnötiger Einstellungsschnickschnack und so manche Ladezeit. Wer immer noch kein "Tetris" hat, ist gut bedient, der Rest kann sich's beruhigt sparen. *us*



Marmor, Stein und Eisen bricht, nur das alte "Tetris" nicht – darum gibt's die Knobelei jetzt auch auf der PS2.

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 46% **SOUND:** 66%

Spielspaß 72%

Sammlung mit einem halbend Dutzend "Tetris"-Varianten: Zwar wenig peppig, aber trotzdem gut.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Xbox und Gamecube sind geplant.

ENTWICKLER: Puzzlekings, USA (www.puzzlekings.com)

Zoocube



Ein paar Monate nach dem Game Boy Advance wird auch Nintendos Großer mit Acclaims tierischem Puzzler "Zoocube" bedient.
Ihr steuert einen Würfel in der Bildschirmmitte, auf den aus mehreren Richtungen Tiersymbole zufliegen, die an den Seiten Eures Kubus kleben bleiben. Durch geschicktes Drehen und Wenden sollt Ihr nun dafür sorgen, dass möglichst häufig zwei gleichartige Objekte zusammenstoßen und dadurch verschwinden. Wird es haarig (mehr als fünf Symbole pro Seite sind nicht stapelbar), bringen eine begrenzte Zahl Smartbombs kurzzeitig Linderung.
Die schlichte Idee ist zwar unterhaltsam, lässt aber auf Dauer Tiefe vermissen und fällt nerviger als auf dem Handheld aus: Auch beim Gamecube ist die Steuerung unhandlich (Ihr benötigt beide Sticks, um alle Richtungen zu treffen), zudem fällt wegen der bunten Hintergrundgrafik die Orientierung schwerer – erst recht in den arg fuzzeligen Splitscreens. Selbst Zocker auf Knobelentzug sollten sich die Anschaffung deshalb tunlichst überlegen. *us*

Unspannend: Die dezent faden Hintergründe sorgen teilweise für Orientierungsprobleme.

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 43% **SOUND:** 52%

Spielspaß 63%

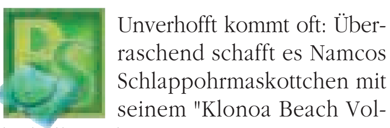
Simple Knobelaction, die mit liebloser Aufmachung und unhandlicher Steuerung geschlagen ist.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

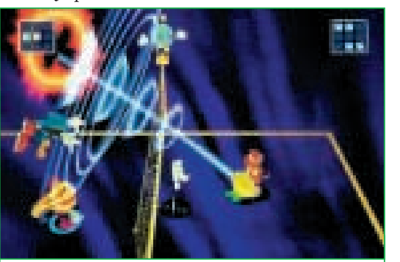
ANDERE VERSIONEN
Die GBA-Fassung wurde in MAN!AC 8/2002 mit 68% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Namco, Japan (www.namco.com)

Klonoa Beach Volleyball

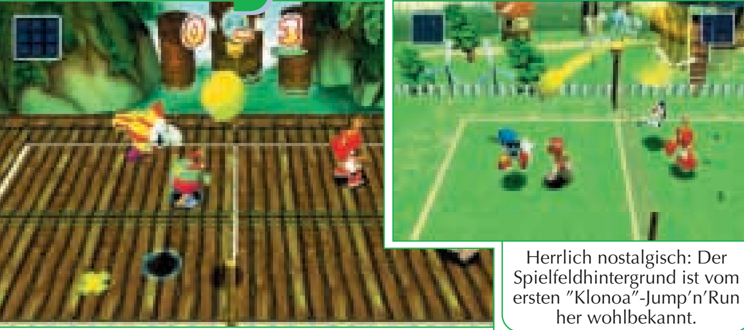


Unverhofft kommt oft: Überraschend schafft es Namcos Schlappohrmaskottchen mit seinem "Klonoa Beach Volleyball" nach Europa, um Sonys PSone-Abgesangssortiment mit etwas zusätzlichem Japano-Touch zu versehen.



Wie aus einer anderen Welt: Setzt Ihr zum dicken Spezial-Schmetterer an, ändert sich sogar der Hintergrund.

Der knuffige Namensgeber lässt diesmal seine Jump'n'-Run-Ursprünge zurück und stürzt sich in ein waschechtes Sportspiel: In Zweierteams baggert, pritscht und schmettert Ihr den Ball übers Netz und hofft, der gegnerischen Mannschaft ein erfolgreiches Rückspiel unmöglich gemacht zu haben. Das weitgehend regelkonforme Hin und Her wird durch Spezialschläge abgerundet, die Ihr Euch allerdings erst herausspielen müsst: Habt Ihr mit dem Ball durch fleißiges Punkten in der Hälfte Eurer Kontrahenten eine durchgehende Linie markiert (erkennbar an einem Diagramm am oberen Bildrand), drescht Ihr per Knopfdruck so hart auf das Leder, dass eine Abwehr kaum noch möglich ist. Neben Training und Einzelspiel (für bis zu vier menschliche Sportler) dürft Ihr bei einem Weltturnier ran. *us*



Hoch gesprungen ist halb gewonnen: In höheren Spielstufen sind die Gegner nur mit harten Attacken zu knacken.

Herrlich nostalgisch: Der Spielfeldhintergrund ist vom ersten "Klonoa"-Jump'n'Run her wohlbekannt.

OLDIE BUT GOLDIE: Sony-Sportler sind fein raus – "Klonoa Beach Volleyball" ist zwar 'nur' ein PSone-Titel, spielerisch muss er sich aber nicht viel vor der (kommenden) Xbox- und Gamecube-Konkurrenz verstecken. Die schnell verinnerlichte Steuerung erlaubt flotte Kombinationen, in der Abwehr habt Ihr gute Chancen, an den Ball zu kommen. Zudem bringen die herausspielbaren Spezialschüsse eine Note Taktik ins Spiel. Technisch ist die fröhliche Strandsause natürlich keine Konkurrenz für Next-Gen-Titel, aber die alte Hardware wird ordentlich ausgenutzt: Die knuffigen Charaktere, aus den Hüpfspielen bekannte Spielorte sowie die bezaubernden Musikstücke können gefallen. Auch für reine PS2-Nutzer empfehlenswert.

Ulrich Steppberger

Spielspaß 72%

Niedliches Sportspiel in feiner Aufmachung und mit einer Prise Tiefgang: Zwar etwas kurz, aber als Partyspaß immer gut.

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	20 Euro
GRAFIK	77%
SOUND	83%



ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant, der Import wurde in MAN!AC 7/2002 getestet.

ENTWICKLER: Climax, England (www.climax.co.uk)

Gumball 3000

Textilmangel

ist beim "Gumball 3000" Programm: Zu jeder Etappe könnt Ihr vier Spielkarten freischalten, auf denen sich mehr oder weniger reizvoll räkelnde Modells mit viel



Zugeknöpft: Für "Gumball"-Verhältnisse trägt das Mädel schon sehr viel Stoff am Leib.

nackter Haut präsentieren – Sinn hat's zwar keinen, sieht aber immerhin (meistens) hübsch aus.

Keine amerikanische Unsitte kann so wirr sein, dass sie nicht auch in Europa jemand nachmachen will: Beim "Gumball 3000" rast Ihr wie im filmischen Vorbild "Auf dem Highway ist die Hölle los" mit einer Bande anderer Chaoten quer über den Kontinent um die Wette. Strafzettel wegen Tempoüberschreitung sind ausdrücklich erwünscht, Hauptsache Ihr kommt vor der Konkurrenz ins Ziel. 14 Strecken in sieben europäischen Ländern wie England, Spanien oder das heimische Deutschland stehen auf dem Plan: Pro Etappe tretet Ihr gegen zwei direkte Konkurrenten an und arbeitet Euch so langsam im Feld nach vorn. Für Platzierungen, kassierte Strafen und spektakuläre Aktionen erhaltet Ihr außerdem Punkte, mit denen Ihr Spielkarten (siehe Randspalte) und weitere Modi freischaltet. So dürft Ihr z.B. auf der Seite des Gesetzes ran und rüpelhafte Raser stellen. Oder Ihr tretet im Splitscreen gemeinsam bzw. bei einem Rowdy-und-Gendarm-Duell an. *us*



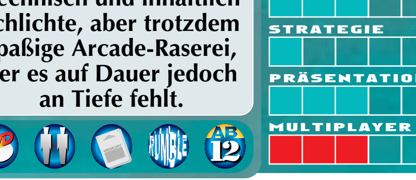
Ich glaub, ich fahr' im Wald: Gleich beide direkten Konkurrenten versperren dreist den Weg.

Im Splitscreen gebt Ihr Euch gegenseitig Saures, bei Bonusrunden (oben) kämpft Ihr alleine gegen knappe Zeitlimits.

HERSTELLER	SCI
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	63%
SOUND	60%

Spielspaß 61%

Technisch und inhaltlich schlichte, aber trotzdem spaßige Arcade-Raserei, der es auf Dauer jedoch an Tiefe fehlt.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

KEINE CHANCE DER KOMPLEXITÄT: "Gumball 3000" zielt mit seinem skurrilen Hintergrund (die pseudoerotischen Sammelkarten kann man schließlich kaum ernstnehmen) und dem so einfachen wie flotten Gerase klar auf Spieler, die simples Vergnügen bevorzugen. Für solcherlei Charaktere wird auch einiges geboten, denn die unkomplizierte Steuerung und die geradlinige Sauserei bringen ausreichend Abwechslung, zumal es durch Punktesammeln und Zwischenaufgaben genug freizuspielen gibt. Auf Dauer wird das Geschehen allerdings relativ bald fade, nicht zuletzt wegen der mittelprächtigen Technik: Die ohnehin nicht sonderlich detailreichen Szenarien müssen praktisch dauernd mit einem leichten Ruckeln leben.



Ulrich Steppberger

ENTWICKLER: Studio 33, England (www.playstation-europe.com)

Formel 1 Arcade



Die Zeichen verdichten sich: Sony hat die Zielgruppe der PSone klar abgesteckt und wohl entschieden, dass komplexere Spiele für diese nicht mehr wirklich tauglich sind. Entsprechend mutiert der jüngste (und wohl letzte) Formel-1-Ableger passend zum neuen Namen in eine Arcade-Raserei, der Simulationsflausen weitgehend ausgetrieben wurden: In Einzelrennen oder einer Art Karrieremodus saust Ihr mit elf CPU-Gegnern wie gehabt um die Podestplätze, veraltete Fakten wie Frentzen in einem Jordan müsst Ihr dabei hinnehmen. Neben der vereinfachten Steuerung wurde auch der Rennablauf modifiziert, denn nun könnt Ihr herumliegende Extras aufsammeln, die Euch auf Knopfdruck z.B. einen Turboschub, kurzzeitige Autopilotsteuerung oder mit dicken Reifen bessere Bodenhaftung spendieren. Grafisch wirkt das Geschehen dabei etwas lieblos und wird von einer schwachen Bildrate geplagt, das konnten diverse Vorgänger schon besser – wer einen Gag für Schumi-Fans sucht, greift zu, ansonsten braucht's eigentlich niemand. *us*



Dicke Dinger: Die fetten Gummis erlauben Euch kurzzeitig engere und schnellere Kurvenfahrten.

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	30 Euro
GRAFIK	69%
SOUND	56%

Spielspaß 66%

Akzeptables Arcade-Rennen mit prominenter Lizenz, das vor allem technisch arg altbacken wirkt.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Visual Sciences, England (www.ea.com)

F1 2002



Und wiedermal recycelt EA auf die freche Art: Wie schon die Xbox-Variante des Formel-Flitzers ist "F1 2002" nichts anderes als die Portierung des PS2-Vorjahresmodells – dezent aufgewertet durch Teamdaten der aktuellen Saison. Das heißt für Euch: Wenn Ihr nicht nur ein schnelles Rennen durchziehen wollt, dann geht erst in die Fahrschule und besteht diverse Prüfungen, um Modi wie Grand Prix, eigene Meisterschaft oder Team-Duell freizuschalten. Dank relativ simpler Fahrphysik stellen sich vordere Plätze und Glücksgefühle schnell ein – wer's dezent knackiger mag, der versucht sich an der Simulations-Handhabung. Funksprüche, verunfallende Konkurrenten, Wetterwechsel sowie allerlei Staub- und Raucheffekte erzeugen Atmosphäre. Die unspektakuläre Umsetzung erfreut mit im Vergleich zu den Geschwistern stabilerer Bildrate, dafür ist die Optik etwas detailarm. Zudem sind – für Gamecube ein Unding – die Ladezeiten ungewöhnlich lang. Für alle, die unbedingt einen Formel-1-Titel auf der Nintendo-Konsole haben müssen. *sf*

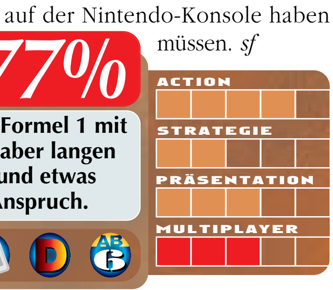


Schlechtes Wetter im Anmarsch: Ganz im Gegensatz zu Realität hat's Schumi hier nicht leicht.

HERSTELLER	EA
SYSTEM	Gamecube
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	77%
SOUND	80%

Spielspaß 77%

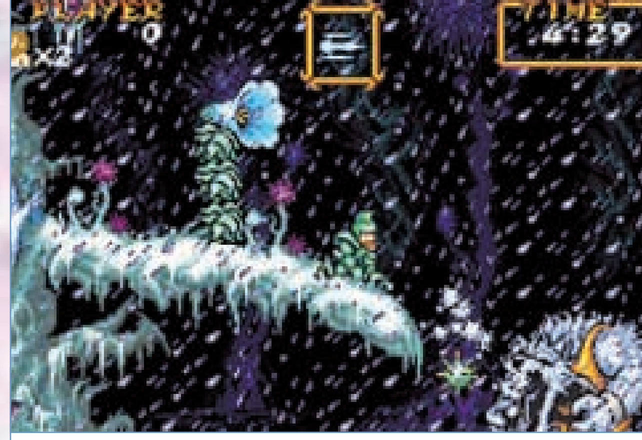
Arcadelastiges Formel 1 mit flotter Optik, aber langen Ladezeiten und etwas geringem Anspruch.



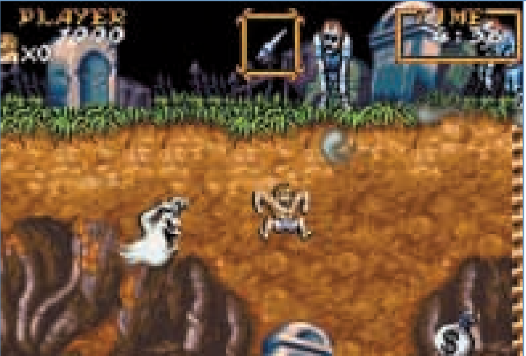
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Xbox-Variante wurde in MAN!AC 5/2002 mit 77% Spielspaß getestet.





Im (wunderschön animierten) Schneegestöber müsst Ihr Euch mit muskelbepackten Monstern und aggressiven Giftpflanzen herumschlagen





Kleider machen Leute und helfen beim Überlebenskampf: Hat Ritter Arthur seine schützende Blechhülle verloren (links), genügt ein Treffer als Todesstoß. In einer Goldrüstung und mit Schild in der Hand nehmt Ihr es dagegen auch mit dicken Brocken auf.

INHALT

Ritter ohne Furcht und Tadel

Mit Lanze und Doppelsprung: Edelmann Arthur kehrt auf dem GBA zurück, um erneut die Dame seines Herzens zu retten.

Capcoms unerschrockener Rittersmann musste seit Mitte der 80er-Jahre bereits dreimal ran, um sein Burgfräulein den Händen eines fiesen Teufels zu entreißen. Der dritte Teil, "Super Ghouls'n Ghosts" (1992 erschienen auf dem SNES), erfährt nun seine Wiedergeburt auf Nintendos Handheld – jedoch nicht, ohne mit einem zusätzlichen Extra zu locken.
Das Goodie heißt 'Arrange Mode' und bietet Euch im Gegensatz zum ursprünglichen 'Original Mode' die Möglichkeit, die Levels in veränderter Reihenfolge zu zocken: Je nach erbrachter Leistung verzweigt sich Euer Weg zur Burg des Bösen in Richtung simplerer oder schwererer Abschnitt. Neben den originalen acht Levels müsst Ihr Euch dabei auch durch einige Landschaften aus dem Vorgänger "Ghouls'n Ghosts" schlagen. Wie üblich genügen zwei Tasten plus Digikreuz, um Ritter Arthur durch die gruseligen Bitmap-Kulissen zu dirigieren. Via A-Taste lasst Ihr den in eine Rüstung gehüllten Helden einen Hüpfer vollführen, bei zweimaligem Drücken schlägt der Ritter in der Luft seine Hacken zusammen und freut sich über einen mächtigen Doppelsprung. Mit dem B-Button schleudert Ihr schließlich Eure Waffe auf zudringliche Zombies, bissige Wölfe, Feuerball speiende Totenkopfschlangen, herumhuschende Gespenster und andere Höllenkreaturen. Berührt Ihr einen Widersacher oder ein feindliches Magiegeschoss, verliert Euer Held seine schmucke Rüstung und läuft fortan in Unterhosen durch die Gegend. Ein weiterer Treffer und Ritter Arthur segnet das Zeitliche. Glücklicherweise stoßt Ihr ab und an auf Schatzkisten, die Euch eine bessere Rüstung respektive andere Waffen spendieren: So schleudert Ihr beispielsweise Messer mit hoher Frequenz, während die behäbiger zu handhabenden Fackeln die nähere Umgebung in Brand stecken und so mehrere Bitmap-Feinde gleichzeitig eliminieren.
Unsere ersten Spieleindrücke bestätigen das alte Vorurteil: "Super Ghouls'n Ghosts" ist knallharte 2D-Action für Joypad-Profis mit masochistischer Ader. Und darüber hinaus sehr liebevoll und kompetent umgesetzt. *os*

Terraforming: In einigen Levels verändert sich der Untergrund – was schon mal Gegenstände ins Rollen bringt.

Super Ghouls'n Ghosts

GENRE	ACTION
HERSTELLER	CAPCOM
D-RELEASE	3. QUARTAL

Ein Fall für Zocker mit Nerven aus Stahl: Tadellos umgesetztes SNES-Abenteuer mit atmosphärischer Bitmap-Optik und zusätzlichem 'Arrange Modus' als Bonus.

TV-Empfänger für Game Boy Advance

Palm-Preissturz:
Bis zu 35 Prozent Preisnachlass gewährt der Handheldcomputer-Hersteller auf seine Auslaufmodelle. Das Palm-Nesthäkchen m105 kostet statt 195 Euro nur noch 130 Euro, ebenfalls günstiger sind seine großen Brüder m125 (190 Euro) und m500 (300 Euro). Auch ein Handheld mit Farbdisplay wird preiswerter: Der m130 (Bild unten) kostet 300 Euro, im Lieferumfang findet Ihr die Studenten-Software "Campus" mit mehrsprachigem Wörterbuch, Vorlesungsplaner und dem Actionspiel "Ababall". Schnäppchenjäger ergattern außerdem die Share- und Freeware-Sammlung "500 Spiele für Palm OS", die Ihr unter www.palmandmore.de für 20 Euro bestellt.



Nachrichten, Sport und Filme in der Hosentasche: Wer am Bahnhof oder im Urlaub nicht nur spielen, sondern auch TV kucken möchte, war bislang auf teure Mini-Fernseher von Casio & Co. angewiesen. Diese Zeiten sind nun vorbei, denn das Fernostzubehör "TV Tuner" verwandelt Euren Game Boy Advance in einen mobilen Fernseher.

Der "TV Tuner" ist etwas größer als der Game Boy, besitzt ein robustes Gehäuse und wird in den Modulschacht des Handhelds gestöpselt. In die Unterseite steckt Ihr einen Ständer (siehe Bild), damit die TV-Handheld-Kombi sicher auf dem Tisch steht. Für hundert Minuten TV-Empfang benötigt das Accessoire vier AA-Batterien, mit modernen Akkus (1800 mAh) verdoppelt Ihr die Laufzeit. Im Lieferumfang ist ein 220V-Netzteil enthalten – praktisch für ICE und Camping-Platz. Das TV-Modul besitzt einen eigenen Lautsprecher und Lautstärkeregler, alle anderen Funktionen steuert Ihr mit den GBA-Tasten: Für den Suchlauf drückt Ihr z.B. **Select + Start + R**, die bis zu 99 gespeicherten Sender wechselt Ihr mit **Select + R** und **Select + L**. Die Tastenkombinationen sind zwar etwas kompliziert, können aber auf der beiliegenden Referenzkarte und im eingebauten Hilfemenü überprüft werden.

Am wichtigsten ist natürlich ein guter Empfang: Der eingebaute Philips-Tuner durchsucht die Frequenzen 48,25 bis 855,25 MHz. Das ist der übliche Sendebereich, der bei anderen TV-Geräten als VHF ('Very High Frequency') und UHF ('Ultra High Frequency') oder in Kanälen angegeben wird – lasst Euch von der Anzeige nicht verwirren. Im Vergleich zu unserem Mini-TV von Casio ist der Empfang aber schwächer: Der Game Boy liefert nur ein Bild, wenn er ein einwandfreies TV-Signal findet – in Haus, Auto und bei Zugfahrten werdet Ihr deshalb Empfangsprobleme haben. Dafür entschädigen die umfangreichen Anschlüsse, die den meisten Taschen-TVs fehlen. Mit dem beiliegenden Antennenadapter verbindet Ihr den Game Boy mit Kabel-TV, Haus- oder Zimmerantenne, was logischerweise besserem Empfang dient. Dank dem AV-Adapter fungiert Euer Handheld außerdem als Monitor für DV-Cam, mobile DVD- und Video-CD-Spieler!

Experimentiert mit der Teleskopantenne: Manche Programme empfangt Ihr besser, wenn Ihr sie nicht auszieht.

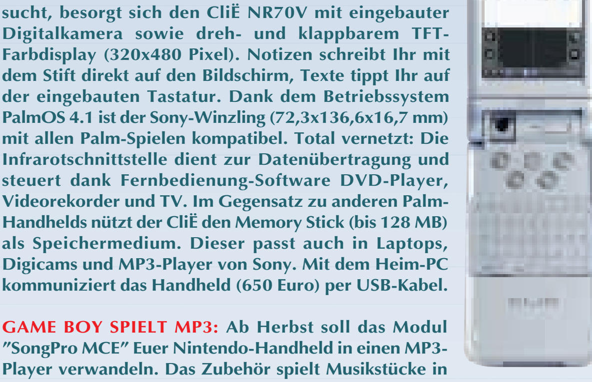
Egal ob Tagesschau oder der neueste Action-Streifen aus der Videothek, die Optik wird aufs LCD-Format des Game Boy gestreckt. An das breit gezogene Bild gewöhnt Ihr Euch aber schnell. Obwohl sich Kontrast und Helligkeit per Tastenkombination modifizieren lassen, empfehlen wir Euch einen Game Boy mit 'Afterburner'-Umbau – externe Bildschirmleuchten müsst Ihr entfernen, damit der "TV Tuner" an den GBA passt. Auch mit dem selbst gebastelten AV-Ausgang (MAN!AC 4/2002) ist der "TV Tuner" nicht kompatibel.

Das vielseitige Zubehör kostet bei www.lik-sang.com 70 Euro und ist trotz gelegentlicher Empfangsschwächen eine empfehlenswerte Alternative zum teuren Mini-TV. *oe*



Lautsprecher, Drehregler, AV- und Antennenanschluss befinden sich an der Oberseite des "TV Tuner", für den Betrieb ist außerdem ein Spielmodul nötig.

Pocket News



MULTITALENT VON SONY: Wer ein Luxus-Handheld sucht, besorgt sich den CliË NR70V mit eingebauter Digitalkamera sowie dreh- und klappbarem TFT-Farbdisplay (320x480 Pixel). Notizen schreibt Ihr mit dem Stift direkt auf den Bildschirm, Texte tippt Ihr auf der eingebauten Tastatur. Dank dem Betriebssystem PalmOS 4.1 ist der Sony-Winzling (72,3x136,6x16,7 mm) mit allen Palm-Spielen kompatibel. Total vernetzt: Die Infrarotschnittstelle dient zur Datenübertragung und steuert dank Fernbedienung-Software DVD-Player, Videorekorder und TV. Im Gegensatz zu anderen Palm-Handhelds nützt der CliË den Memory Stick (bis 128 MB) als Speichermedium. Dieser passt auch in Laptops, Digicams und MP3-Player von Sony. Mit dem Heim-PC kommuniziert das Handheld (650 Euro) per USB-Kabel.

GAME BOY SPIELT MP3: Ab Herbst soll das Modul "SongPro MCE" Euer Nintendo-Handheld in einen MP3-Player verwandeln. Das Zubehör spielt Musikstücke in den PC-Formaten MP3, WMA, AAC und WAV. Außerdem sollen SPA-Dateien ("SongPro Audio") Album-Cover und Liedertexte aufs LCD zaubern. Auf der Homepage www.songpro.com prophezeit der Hersteller sogar kostenlose Werbespots von GBA-Spielen, die man am Kiosk per USB-Kabel aufs Modul lädt. Im Lieferumfang wird eine 32 MB-Speicherkarte enthalten sein, dank zweier Slots für Multimedia- und SD-Cards lässt sich der Speicher auf 512 MB erweitern. Der "SongPro" wird für 99 Dollar übers Internet zu bestellen sein.

ENTWICKLER: KONAMI TOKYO, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Castlevania: Harmony of Dissonance

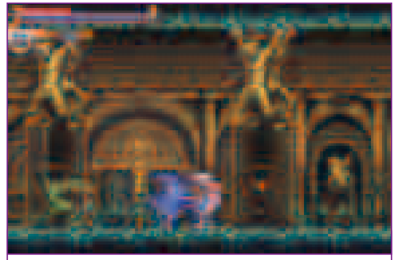


Monstrositäten im Dutzend: Optisch hat das Abenteuer gegenüber dem GBA-Erstling mächtig zugelegt.



Mit acht bis zehn Stunden Spielzeit ist das Peitschenepos akzeptabel umfangreich ausgefallen, denn Draculas Höllenschloss hat mehr zu bieten, als es zunächst den Anschein hat…

Während Besitzer stationärer Konsolen bis heute vergeblich auf eine Fortsetzung des Serienhöhepunkts ”Symphony of the Night” (PSone) warten, sucht Draculas bissige Brut den GBA bereits ein zweites Mal heim.
Wie schon der letztjährige Vorgänger orientiert sich auch die ”Harmony of Dissonance“-betitelte Episode an den Action-Adventure-Anleihen des ”Castlevania”-Primus. Will heißen: Statt traditionell Level für Level, erforscht Held Juste Belmont ein aus unzähligen Kammern, Gängen und Türmen bestehendes, zusammenhängendes Spukschloss. Anfangs nur mit einfachem Sprungvermögen ausgestattet, erlernt Euer Held stetig neue Fähigkeiten, die ihm Zutritt zu den entlegensten Gebieten von Draculas Prachtbau gewähren. Doch mit Doppelhüpfer und Schlittereinlage alleine ist der vielgestalten Monsterplage nicht beizukommen. Wie seine wagemutigen Vorfahren verlässt sich auch Juste auf die Kraft der Peitsche sowie eine Handvoll Sekundärwaffen. Wurfmesser, Weihwasser oder Bibel sind Veteranen wohlbekannt, neu hinzugekommen ist eine Zauberfaust, die anrückenden Fieslingen durch einen wahren Prügelhagel den Garaus macht. Zudem dürft Ihr Euer Verteidigungswerkzeug nun magisch aufwerten: Außer diversen Ausrüstungsgegenständen (vom Brustharnisch bis zur Nachtsichtbrille) findet Ihr in den Weiten der Bitmapburg nämlich auch fünf Elementarsteine. Je nach Kombination verwandelt sich der Bumerang mit diesen in ein rotierendes Schild oder Dolche sorgen durch Dauerfeuerfunktion für hochfrequenten Pixeltod.
Magisch veredelt kosten die Zweitwaffen zwar keine traditionellen Herzcontainer mehr, dafür aber Zauberkraft. Um diese – wie auch Eure Lebensenergie – aufzufrischen oder zu speichern, sucht Ihr einfach eins der bekannten Würfelzimmer auf. In Notfällen schluckt Ihr Heiltränke, welche Ihr neben zahlreichen anderen Items beim Gemischtwarenhändler erstehen könnt. *cg*



Die Vorwärts- und Rückwärts-‘Dash’-Funktionen liegen nun auf der linken bzw. rechten Schultertaste – praktisch.

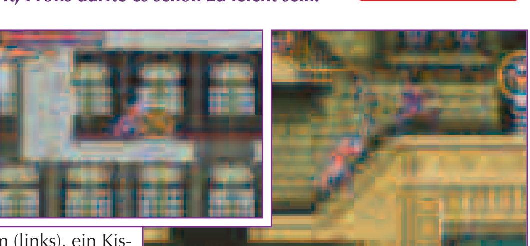
Nur eine von vielen neuen Zauberattacken: In Kombination mit der Eismagie entfacht die Bibel eine mächtige Frostwelle.

Peitschenspaß für unterwegs: ***Damit Ihr die GBA-Disharmonie auch standesgemäß unterwegs zocken könnt, spendierte Konami dem Mini-Modul eine Quicksave-Funktion. Hiermit setzt Ihr die Vampirjagd später zwar ebenfalls vom zuletzt erreichten Speicherzimmer aus fort, sämtliche Spieldaten bis zum Schnellspeichereinsatz bleiben allerdings erhalten.***

LICHT & SCHATTEN: Im Vergleich zum Vorgänger überzeugt Konamis zweites GBA-”Castlevania” vor allem durch die bessere Optik. Detailliertere und aufwändiger animierte Sprites, prächtige Kulissen und der vermehrte Einsatz Mode-7-artiger 3D-Effekte garantieren feinste Bitmap-Pracht. Musikalisch gibt’s zwar knackige Soundeffekte, aber deutlich schwächere Digi-Düdeleien auf die Ohren. Mit Innovationen hielten sich die Entwickler zudem vornehm zurück: Ein paar neue Angriffstechniken hier, ein paar simple Knobeleinlagen dort. Wer ”Castlevania” mag, kommt voll auf seine Kosten, Serienhasser werden hingegen auch diesmal nicht bekehrt. Der vor allem bei den Bosskämpfen einst heftige Schwierigkeitsgrad wurde deutlich entschärft, Profis dürfte es schon zu leicht sein.



Colin Gäbel



Bilderallerlei: Ein Speicherraum (links), ein Kistenrätsel (Mitte). Haltet Ihr die Taste gedrückt, lässt Juste die Peitsche frei wirbeln (rechts).



Spielspaß **85%**

HERSTELLER *Konami*

ZIRKA-PREIS *60 Euro*

GRAFIK *79%* SOUND *65%*

Keine Gnade für Dracula: Optisch feines Grusel-Jump’n’Run mit RPG-Einschlag – spielerisch top, aber Profis zu leicht.



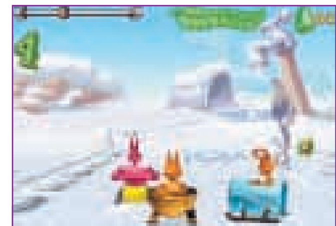
ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger ”Castlevania: Circle of the Moon” wurde in MAN!AC 8/2001 ebenfalls mit 85% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: LSP Production, Frankreich (www.lspgames.com)

Antz Extreme Racing



Basierend auf Dreamworks' Computer-Animationsfilm düst Ihr in "Antz Extreme Racing" mit einem von sechs Charakteren über knapp ein Dutzend Pseudo-3D-Kurse. Wie in "Mario Kart Super Circuit" dürft Ihr mit diversen Power-Ups den Gegnern einheizen: Werft mit Betäubungsnüssen, um Eure Konkurrenten zu paralysieren oder benutzt das Wespentaxi als Autopilot – auf den Pisten verteilte Turbo-Felder verschaffen Euch zusätzlichen Vorsprung. Die Steuerung ist mit Gas und Bremse sehr simpel, eine Drifttaste hätte dem Fun-Racer nicht geschadet. Die KI Eurer Gegner lässt ebenfalls stark zu wünschen übrig: Wie von der Tarantel gestochen stürzen sie sich auf Euer Gefährt und drängen Euch aus der Bahn. Zudem nervt der späte Bildaufbau, der die Orientierung auf den pixeligen Kursen erschwert. *os*

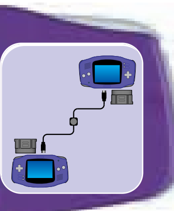


Attacke! Die CPU-Konkurrenz versucht, Euch mit ständigen Rempeleien aus der Bahn zu werfen.

Spielspaß 43%

HERSTELLER: Empire
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 54% SOUND: 59%

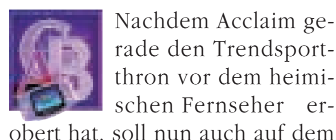
Traditioneller Fun-Racer mit simpler Steuerung, mangelnder KI und grafischen Schwächen.



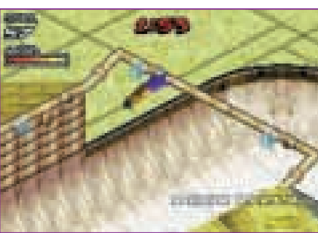
ANDERE VERSIONEN
Die Tests der Xbox- und PS2-Fassungen findet Ihr in der nächsten MAN!AC.

ENTWICKLER: Full Fat, USA (www.full-fat.com)

Aggressive Inline



Nachdem Acclaim gerade den Trendsportthron vor dem heimischen Fernseher erobert hat, soll nun auch auf dem GBA "Tony Hawk" überholt werden: "Aggressive Inline" übernimmt die inzwischen Handheld-übliche isometrische Optik des Rivalen und der hauseigenen Radlerkonkurrenz "Dave Mirra". Spielerisch reicht der Titel jedoch nicht an die Mitbewerber heran – die kleinen Areale sind mit jeweils einer Handvoll Aufgaben reichlich durchschnittlich, durch ungünstige Anordnung einiger Rails und Rampen landet Ihr öfters auf der Nase, als Euch lieb ist. Die gewitzten Einfälle der anderen Fassungen kommen kaum zum Tragen, nur der überraschend wuchtige und Sample-lastige Soundtrack hält einigermaßen mit. So bleibt "Aggressive Inline" ein ordentlicher Trendsportvertreter, dem es aber an der nötigen Dynamik fehlt, um "Tony Hawk" & Co. auf dem GBA den Rang abzulaufen. *us*



Drehwurm ahoi: Greift Euch Stangen oder Rohre und lasst Euren Inliner fröhlich dran herumwirbeln.

Spielspaß 71%

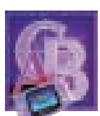
HERSTELLER: Acclaim
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 74% SOUND: 76%

Unspektakulärer "Dave Mirra"-Verschnitt, dem die Klasse der Heimversionen etwas abgeht.

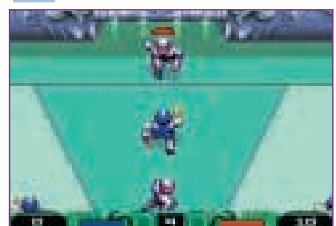
ANDERE VERSIONEN
Die Heimkonsolen-Fassungen wurden in MAN!AC 8/2002 (PS2, 90%) bzw. in der aktuellen Ausgabe auf Seite 82 (Gamecube 90%, Xbox 91%) getestet.

ENTWICKLER: Crawfish Interactive, England (www.crawfish.co.uk)

Speedball 2



Rund zehn Jahre nach der viel umjubelten Amiga-Veröffentlichung versucht nun Wanadoo, auch Handheldbesitzern die Brillanz früherer Bitmap-Brothers-Werke in Form des ruppigen Zukunftssports "Speedball 2: Brutal Deluxe" zu vermitteln.
Wie seinerzeit auf dem Heimcomputer stürzt Ihr Euch in eine Art High-Tech-Rugby ohne Regeln: Die Gegner rüde durch Fouls zu bremsen, ist dabei ausdrücklich erlaubt. Mit nur einem Knopf passt, springt und tretet Ihr, Hauptsache beim Schlusspfiff habt Ihr mehr Punkte durch Torschüsse und Extraaktionen eingesackt. Im ordentlichen Liga-Modus agiert Ihr gleichzeitig als Manager und päppelt Euer Team bzw. einzelne Spieler mit vom Preisgeld gekauften Ausrüstungsgegenständen zusätzlich auf.
Amiga-Veteranen erfreuen sich an der pixelgleichen Optik und bekannten Soundeffekten ('Ice Cream!'), doch leider mangelt es dafür an Spielbarkeit: Statt die Sprites der GBA-Auflösung anzupassen, wurde einfach der Bildausschnitt verkleinert, womit gezielte Pässe und Aktionen oft zur reinen Glückssache verkommen – schade drum. *us*

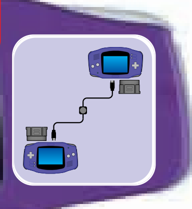


Sag mir, wo die Mitspieler sind: Große Sprites sehen zwar schön aus, killen aber die Übersicht.

Spielspaß 60%

HERSTELLER: Wanadoo
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 53% SOUND: 48%

(Zu) Originalgetreue Umsetzung des Amiga-Klassikers, die mangels Übersicht arg chaotisch ausfällt.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der PSone-Ableger "Speedball 2100" wurde in MAN!AC 12/2000 mit 28% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Asmik Ace Entertainment, Japan (www.ubisoft.de)

Dokapon



Da Nintendo selbst noch keine GBA-Fortsetzung ihrer millionenschweren „Pokémon"-Lizenz unters lechzende Fan-Volk gebracht hat, springt Ubi Soft mit „Dokapon" helfend ein.
Ähnlich dem prominenten Vorbild macht Ihr Euch im Nachahmer in einer Handvoll zufallsgenerierter Dungeons auf die Suche nach insgesamt 151 zähm- und trainierbaren Kreaturen. Auf haarige Knobeleinlagen müsst Ihr Euch dabei nicht gefasst machen, rundenbasiertes Kämpfen steht im Mittelpunkt der Expedition. Dabei spielt Glück eine nicht unwesentliche Rolle: Die zahlreichen Angriffs- und Verteidigungsmanöver sind nämlich nach dem klassischen Schere-Stein-Papier-Prinzip in jeweils eine der drei Klassen unterteilt. So geht z.B. eine Scheren-Attacke, welche von einer Stein-Verteidigung gekontert wird, ins Leere und umgekehrt. Das ungewöhnliche Schlachtensystem ist dann auch das größte Manko: Vor allem bei Kämpfen gegen härtere Feinde hängen Sieg oder Niederlage zu oft von Väterchen Zufall ab, schließlich habt Ihr keinen Einblick in die gegnerische Manöverwahl. Vorrangig jüngeren Semestern dürfte das schlichte aber umfangreiche Aufzucht-RPG Freude bringen. *cg*



Fair: Geht ein Charakter drauf, könnt Ihr ihn bei den im Level verstreuten Türen wieder aufsammeln.



Spielspaß 69%

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 63% SOUND: 62%

Nettes aber unspektakulär inszeniertes Aufzucht-RPG, das durch zufallsabhängige Kämpfe Nerven kostet.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: MARVELOUS ENTERTAINMENT, JAPAN (WWW.MMV.CO.JP)

King of Fighters Ex



Die SNK-Helden sind nicht totzukriegen. Unter der Flagge von Lizenznehmer Marvelous Entertainment vereinen sich bekannte Größen wie Terry Bogard, Kyo Kusanagi und Robert Garcia, um gemeinsam auf dem Game Boy Advance die Fäuste fliegen zu lassen. Insgesamt 24 Charaktere bilden Teams, um entweder in Zweier- oder Vierer-Mannschaften nach der Kämpfer-Krone zu greifen. Eines der Team-Mitglieder übernimmt dabei die Rolle des 'Striker' und greift auf Kommando mit einem deftigen Special-Move in den Kampf ein. Ansonsten watschen sich Eure Helden nacheinander ab, wenn ein Kamerad zu Boden geht, springt der nächste in die Bresche und drischt mit leichtem und hartem Kick bzw. Punch auf den Gegner ein. Konter-Moves sowie Ausweichschritte, Striker-Attacken und Super-Specials geben den Kämpfen eine besondere Würze. Echte Experten investieren gesparte Special-Energie, um in den 'Counter Mode' oder 'Armor Mode' zu wechseln und dadurch entweder besonders feste dreinzuschlagen, oder schrittweise eine extra-dicke Panzerung gegen feindliche Ohrfeigen aufzubauen. *dm*



Frauenpower: Die kleine Moe erteilt dem abgebrühten Terry Bogard eine kleine Lektion.



Vor dem Kampf legt Ihr die Reihenfolge Eurer Kämpfer fest. Der 'Striker' sitzt dabei stets auf der Reservebank.





Die 'Striker'-Technik in Aktion: Joe Higashi kommt seinem Kumpel Andy Bogard zu Hilfe, um dem dicken Chang in den kugeligen Bauch zu boxen.

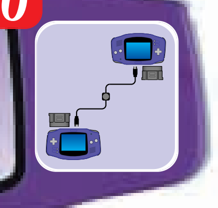
DUNKLE ZEITEN: "King of Fighters Ex – Neo Blood" beeindruckt mit überaus hübscher Grafik, die allerdings so dunkel ausgefallen ist, dass man auf dem GBA-Display nur bei wirklich guter Beleuchtung etwas erkennen kann. Von diesem Manko abgesehen bietet der 2D-Prügler klassischen Karate-Spaß und ausgefallenere Charaktere als die "Street Fighter"-Konkurrenz. Fortgeschrittene Fighter freuen sich über ein forderndes Modul, das mit zahlreichen Specials, Super-Moves und Kombos reichlich Raum für die Perfektion Eurer Fähigkeiten lässt. Zweispieler-Modus, Survival-Kämpfe, endlose Charakter-Kombinationen und hochkarätiges SNK-Spielgefühl machen diese Prügelei zum gefundenen Fressen für jeden Handheld-Schläger, einzig der uninspirierte Dudelsound nervt.

David Mohr

Spielspaß 84%

HERSTELLER Big Ben
ZIRKA-PREIS 50 Euro
GRAFIK 85% SOUND 58%

Fordernder 2D-Prügler im SNK-Gewand mit hervorragender Grafik und jeder Menge Charakteren



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: CREATIONS, USA (WWW.ACTIVISION.DE)

Stuart Little 2



Noch bevor der dazugehörige Kinofilm bei uns anläuft, landet bereits das GBA-"Stuart Little 2" in den heimischen Regalen: In der Rolle der namensgebenden Maus hüpft Ihr durch mehrere seitlich scrollende Levels oder seid in verschiedenen Fahrzeugen wie einem Doppeldecker oder einem Cabrio (hier folgt Ihr aus der Vogelperspektive einem Pfeil) unterwegs. Das spielt sich nett und harmlos, lässt aber jegliche Innovation vermissen – für Kids trotzdem okay. *us*

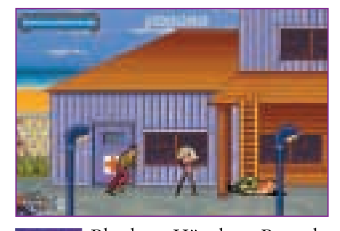
Spielspaß 58%

HERSTELLER Activision
ZIRKA-PREIS 50 Euro
GRAFIK 66% SOUND 41%

Kinderfreundliche, aber belanglose Hüpferei mit einer Handvoll netter Ideen, allerdings recht kurz.

ENTWICKLER: PLANET INTERACTIVE, ENGLAND (WWW.UBISOFT.DE)

V.I.P.



Playboy-Häschen Pamela Anderson stellt nun auch auf dem GBA ihre Reize zur Schau. In acht Leveln schlüpft Ihr in die Rolle der Blondine sowie ihrer V.I.P-Teammitglieder und ballert im Sekundentakt Bitmap-Schurken über den Haufen. Ab und an hüpft Ihr auch mal über Abgründe, klettert Leitern hoch oder schwingt Euch über mannshohe Zäune. So spannend wie das klingt, ist auch das Spiel: Schon nach kurzer Zeit langweilen Euch Pam und ihre Bande zu Tode. *os*



Spielspaß 31%

HERSTELLER Ubi Soft
ZIRKA-PREIS 50 Euro
GRAFIK 48% SOUND 44%

Ein echter Blondinenwitz: Jump'n'Shoot mit ödem Leveldesign und immer gleichem Spielablauf.

ENTWICKLER: PLANET, KANADA (WWW.BAM4FUN.COM)

Kong



Basierend auf der Cartoonserie „Kong - The Animated Series" schickt Euch Bam in ein traditionelles Jump'n'Run-Abenteuer auf einer entlegenen Südseeinsel. Abwechselnd als genmutierter Gorilla sowie dessen Freund Jason prügelt und springt Ihr fortan durch hübsche Bitmap-Kulissen, in Bossduellen verschmelzen die Helden auf Wunsch zum starken Superaffen. Leider kann die detaillierte Optik nicht über dröges Leveldesign sowie Übersichtsprobleme hinwegtäuschen. *cg*

Spielspaß 56%

HERSTELLER Bam
ZIRKA-PREIS 50 Euro
GRAFIK 70% SOUND 61%

Cartoon-Hüpfer von der Stange – Übersichtsprobleme und zähe Handhabung vergellen die nette Optik.

ENTWICKLER: HYPERSPACE COWGIRLS, USA (WWW.HYPERSPACECOWGIRLS.COM)

Spirit



Nach seinem Kinoabenteuer galoppiert der Mustang jetzt auf GBA. Bevor Ihr die durch ein Gewitter verschreckte Klepperhorde jedoch über triste Pixelsteppen zurück in die sichere Heimat reiten dürft, müsst Ihr zunächst das Vertrauen der Pferde gewinnen. Durch Füttern, Streicheln oder Vorsingen (!) macht sich Euer Held die Viecher untertan. Die Mängelliste dieses primitiven Suchspiels ist so lang, dass man gar nicht weiß, wo man anfangen soll – pfui! *cg*



Spielspaß 16%

HERSTELLER THQ
ZIRKA-PREIS 50 Euro
GRAFIK 21% SOUND 29%

Ab zum Pferdemetzger: Lächerlich simples Sammelspiel mit scheußlicher Grafik – zum Wiehern!

SUCHE



NINTENDO

Game Boy, Nintendo64 oder Playstation, gerne mit vielen Originalspielen zu fairem Preis gesucht.
Tel. 02171/559878

SEGA

Suche dringend **D2 (US-Version)** für Dreamcast. Biete bis zu 50 Euro.
Tel. 0043/664/9542000,
Mail: nirvana85@sms.at

PLAYSTATION

Suche **Valkyrie Profile** für PSone + Lösungsbuch, original Lösungsbücher für PSone und PS2-Spiele dt und us.
Tel. 0911/500154

Suche für PSone das Spiel **Blood Omen: Legacy of Kain**, wenn vorhanden auch zweimal.
Tel. 06126/584811 (ab 16 Uhr)

EXOTEN/OLDIES

Suche seltene Spielereihe **Splatterhouse1-3**, zahle sehr gut. Suche Spiele für Neo Geo Pocket sw./jp. und für GBA. Mathias Eierer, Jahnstr. 57, 35423 Lich

SONSTIGES

Wer tauscht Dreamcast (10 Spiele + Importe & Adapter + 2 Controller + Lenkrad + Tastatur + viele Demo-GDs + Internetbrowser) gegen PS2, auch mit wenig Spielen, oder PSone gegen GBA.
Tel. 03841/707070

Suche **für Amiga & Atari ST** das Spiel "Virus", für Archimedes das Spiel "Zarch".
Tel. 0160/98392493

Videospiele & Spielkonsolen und Zubehör aller Nintendo, Sony und Sega-Systeme – PAL und NTSC – auch komplette Sammlungen.
Tel. 0170/5856780 (M. Härle)

VERKAUFE

NINTENDO

N64, 1 Controller, Expansion-Pak, Tremor-Pak, Lenkrad, 6 Spiele, u.a. Turok1+2, Legend of Zelda Majora's Mask, Banjo-Kazooie. Cube-Spiele: 007 Agent im Kreuzfeuer (45 Euro), Spider-Man (45 Euro), 18 Wheeler (25 Euro).
Tel. 0173/8728366

NES Rollenspiele: Bard's Tale, Romance of the 3 Kingdoms, Ghost Lion, Wizard & Warriors2+3, Shingen the Ruler, Kings Knight (Square). Für Super Nintendo: Star Ocean, Langrisser.
Tel. 0170/2441025,
Mail: up.north@arcor.de

N64 + 1 Pad + Controller Pak + Expansion Pak + Legend of Zelda2 + Paper Mario + Donkey Kong64 + Diddy Kong Racing + Super Mario64. Nur komplett für 150 Euro. Suche Shenmue2 und Alone in the Dark4 für Dreamcast.
Mail: wang@onlinehome.de

SEGA

Shooter Sega Saturn: Terra Cresta 3D, Strikers 1945, Wolffang SS, Skullfang, Assault Suit Valken2. Für Mega Drive: Thunderforce4, Gynoug.
Tel. 0170/2441025 (SMS od. WE),
Mail: up.north@arcor.de

20 Mega Drive RPGs. Warsong, Shining Force1+2, Pirates Gold, Romance3, Phantasy Star2+3, Wonderboy, Faery Tale, Shinobi2+3 usw. Für Master System: Phantasy Star, Spellcaster, Ultima, Y's.
Tel. 0170/2441025 (SMS od. WE)

Für **Mega Drive** Spiele aus allen Bereichen, ca. 80 Spiele. Für Saturn: Mystaria, Last Bronx, Gun -Shooter. Playstation: Vandal Hearts1+2. Dreamcast: Dragon Riders, Rayman2, NHI 2K usw, der Rest auf Anfrage.
Tel. 0171/7978105, 05952/903729 (Stefan)

Dreamcast mit Pad, 2 Memory Cards, Tastatur, RGB-Kabel, VGA-Adapter, Demos und 13 Spiele zu verkaufen. Alles neuwertig und mit Verpackung für 250 Euro.
Tel. 05546/769

Verkaufe für **Dreamcast**: Power Stone und Toy Commander für je 15 Euro. Sega Saturn, 2 Controller, 15 Spiele, Memory Card und Game Buster nur komplett für 70 Euro. Alles gut erhalten.
Tel. 0174/8736638

Verkaufe für **Mega Drive**: Aero Blaster jp, Castlevania, Dinoland us, Dragons Fury jp, Earth Defense us, Heavy Unit jp, Magical Troll jp, Pinocchio us, Sonic 3D für je 65 Euro inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **Sega Saturn** mit 5 Pads + 1 Gun + 2 Memory Cards, dazu noch 32 Saturnspiele, nur komplett für 199 Euro.
Tel. 09343/509520

PLAYSTATION

Playstation ohne Controller 45 Euro, diverse Spiele zu 10-20 Euro.
Tel. 08031/64415 (Daniel)

Action Replay2 V2 20 Euro, Drakan, Shadow Hearts je 35 Euro, Final Fantasy10 40 Euro und weitere Spiele (Xbox, PS2, Gamecube), alles wie neu zzgl. 3 Euro Porto/Nachnahme.
Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dresden

Verkaufe **5 Spiele** im Top-Zustand für PSone für je 5 Euro: Akte X, Lucky Luke, Crash Bandicoot2, Pac-Man World, James Bond.
Tel. 0201/466487

PS2: Tony Hawk's Pro Skater3, X-Squad, Operation Winback, Ballerspiel, Formel 1 limitierte Auflage mit DVD. jedes Spiel 15 Euro. Tel. 0851/54398 (ab 20 Uhr)

PS2 jp. + 2 Controller + 1 Memory Card + 14 Spiele, z.B. Metal Gear Solid2, Grand Theft Auto3, Final Fantasy10, Tekken4, alles Top-Zustand für 1000 Euro. Gratis dazu umgebauter jp. Dreamcast + 27 Spiele, Original mit Verpackung, nur komplett abzugeben.
Tel. 05151/558348 (ab 21 Uhr)

XBOX

Xbox (6 Monate alt) + 2 Controller + RGB-Scart-Kabel mit optischem Ausgang + DVD-Fernbedienung + Versandkosten (Nachnahme) 350 Euro.
SMS: 0160/98350525

Xbox mit 7 Spielen (Halo, Project Gotham Racing, ISS2, Jedi Starfighter, Crash Bandicoot4, 007 Agent im Kreuzfeuer, UFC Tapout) + 2 Controller, Memory Card und Verpackung für 600 Euro, einzelne Spiele für 45 Euro.
Tel. 0179/2845539

Halo + Dead or Alive3 für 70 Euro. Zwei zum Preis von einem, so gut wie neu.
Tel. 0170/1578377 (ab 17 Uhr)

EXOTEN/OLDIES

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Modul/CD und MVS-Titel**. Habe alte sowie neue Titel. Metal Slug, King of F., Sam. Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597,
Mail: mayertimo@web.de

Neo Geo MVS, CD, Heimmodule, PC-Engine, 3DO, Platinen, Super Nintendo, Gamecube usw. Viele Shooter, Rollenspiele und Fighter, meist Importe, auch Konsolen. MAK, Joyboards, Tausch möglich.
Tel. 0179/3244934

3DO mit 7 Rollenspielen: Lucienes Quest (megarar), Star Control2, Death Keep, Guardian Wars, Perfect General, Kingdom Far Reaches, Slayer.
Tel. 0170/2441025 (SMS od. WE),
Mail: up.north@arcor.de

2. Video-Games Börse Hamburg, 7.9.2002, 11-16h in Hamburg Haus Eimsbüttel, Doormannsweg 12. Soft- und Hardware für alle Systeme, viele Raritäten, über 200 Händlertische. Mehr Infos und Standreservierung unter www.fantastic-screen.de,
Tel. 0451-6933840.

SONSTIGES

Achtung: Verkaufe **ca. 700 Spiele**, auch Konsolen für Super Nintendo, NES, Saturn, Mega Drive, Mega-CD2, Neo Geo CD, Jaguar, 3DO, Playstation. Viele seltene Spiele, einfach anrufen.
Tel. 06253/21626

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE	☐ NINTENDO	☐ SEGA	☐ PLAYSTATION	☐ XBOX	☐ OLDIES & EXOTEN	☐ SONSTIGES
VERKAUFE	☐ NINTENDO	☐ SEGA	☐ PLAYSTATION	☐ XBOX	☐ OLDIES & EXOTEN	☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.

Name, Vorname ______ Straße, Nr. ______ PLZ, Ort ______

Ort ______ Datum ______ Unterschrift ______ BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

DAS ABO



„keine Versandkosten"

„jeden Monat im Briefkasten"

Mit 34 Euro bist du dabei:
Wer MAN!AC im Abo bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat in den Briefkasten und spart dabei 15% im Gegensatz zum Einzelpreis.



„15% Ersparnis"



Adresse:

pan-adress
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

☎ 089/85709227

www.maniac.de

keine Nachbestellungen!

JA *ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum* ***Vorzugspreis von 34 Euro*** *(Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis 6 Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr. Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, Postfach 1410, 82143 Planegg.*

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

BigN-Prognose

Ich glaube, dass Nintendo mit ihrer neuen Hardware kein Glück haben werden. Ich habe zum Erscheinen des N64 den Nintendo-Only-Mags geglaubt, die eine rosige Zukunft versprochen haben. Der absolute Gipfel war seinerzeit die Trennung von Squaresoft (obwohl uns schon 'Grafikstudien' von "Final Fantasy 7" präsentiert wurden) und das DD-Laufwerk, das versprochen wurde. "Mother 3" ("Earthbound") war auch von Anfang an präsent und in den Release-Listen. Auch gecancelt.
Jetzt geht diese Mischung aus Versprechungen und Gerüchten schon wieder los! Aus meiner Sicht hat Square zwar seither nur ein wirklich hochwertiges und vor allem zeitloses Produkt erschaffen ("Final Fantasy Tactics"), aber schade war die Trennung trotzdem, weil ich denke, dass eventuell die ganze Branche einen anderen Weg eingeschlagen hätte. Nicht hin zu 'Rendergrafik und Sound um jeden Preis', sondern Gameplay um jeden Preis! Denn hätte Square die Titel, die für Sony geschaffen wurden, für Nintendo produziert, hätten ja "Final Fantasy" & Co. zwangsläufig anders aussehen müssen. Ich denke, dass die weltweiten Verkaufszahlen der bekanntesten RPGs ein eindeutiges Zeichen sind, dass eine Konsole ohne dieses Genre nicht überleben kann, zumindest wenn die Konkurenz damit in die Läden geht. (...) Ich finde aber, dass sich die Anschaffung des N64 wegen "Ogre Battle 64" (100+ Stunden reines Vergnügen) absolut gelohnt hat, genauso wie die der Playstation wegen "Final Fantasy Tactics".
Warum, und da komme ich zum Hauptanliegen, soll man (ich) jetzt einen Cube kaufen? Mario ist wie immer in Top-Form. Gut. Aber dann...? Egal wie gut das neue "Zelda" Eurer Meinung nach auch ist. Den hässlichsten Mythos aller Zeiten werde ich niemals steuern! Aber das ist genau Nintendo-Stil! Die Leute kaufen die Konsole wegen einem oder zwei guten Starttiteln und vertrauen darauf, dass die Spiele, die sie via Screenshot oder Studie in den Fachmagazinen sehen, auch erscheinen. Aber alles, was jetzt kommt sind entweder Multikonsolen-Titel, oder Sachen, die viel zu spät kommen bzw. niemanden mehr zum Kauf einer Hardware veranlassen. "Metroid" hätte auf dem N64 erscheinen müssen, jetzt ist es nur noch ein (sicherlich sehr gutes) Action-Adventure, zu dem sicherlich die wenigsten 16-Bit-Fans noch einen Bezug haben.
Und Rares Tage sind auch gezählt, alte Referenz-Titel zählen nicht mehr! Inzwischen gibt es soviel Einheitsbrei aus Racern, Ego-Shootern, Action-Adventures... etc., dass ich wirklich glaube, dass die RPGs den Unterschied machen werden. Und ich glaube, dass in diesem 'Kampf' der Cube auf der Strecke bleibt, weil Nintendo aus mir unerfindlichen Gründen nur für dieses lachhafte "Ich breche mir die Finger und sehen kann ich auch nichts"-Kinderspielzeug Game Boy dieses Genre programmieren lässt.

André Behrens, via E-mail

Der Mangel an Rollenspielen ist wahrlich ein wichtiger Grund für die fehlende Attraktivität einer Konsole – besonders Microsoft macht momentan diese bittere Erfahrung. Allerdings solltest Du den Gamecube deswegen nicht gleich in Bausch und Bogen verdammen, nur allzu schnell können sich Verhältnisse ändern, wie die Rückkehr Squares zu den Nintendo-Konsolen (siehe News S. 40) beweist. Und dank "Final Fantasy Tactics" für den GBA musst Du Dich wohl auch noch mit dem 'lachhaften' Handheld anfreunden.

Cube-Performance

Ein Kommentar zu den Leserbriefen zum Thema Gamecube in der vergangenen Ausgabe: Der Flipper-Grafikprozessor läuft wirklich mit 162 Mhz (siehe www.nintendo.de). Die ursprünglich angegebene Taktfrequenz von 202,5 konnte Nintendo bei der Serienproduktion wohl nicht halten. Dafür ist die Taktfrequenz des Hauptprozessors von ursprünglich 405 auf 485 gestiegen (3xSystemtakt). Dass der Grafikchip auf dem Ati Radeon basiert, ist falsch. Die Firma ArtX, welche den Chip für Nintendo designed hat, wurde später von Ati aufgekauft. Aus diesem Grund prangt der Ati-Sticker auf dem Cube. Der Flipper war allerdings vorher schon entwickelt.
Der Flipper besitzt eine festverdrahtete T&L-Einheit und keine Vertex- und Pixelshader. Das wäre auch so ohne weiteres gar nicht möglich, da Microsoft verschiedene Patente auf diese Technik besitzt. Da müsste Nintendo ja Lizenzgebühren an MS zahlen...
Die Leistung der T&L-Einheit wird bei Nintendo mit 10,5 Gigaflops angegeben, was weniger sein dürfte als die des Radeon 8500, der ja in der Geforce4-Liga spielt. (Siehe Xbox: kein Geforce3, wie immer behauptet sondern Geforce4, da zwei Vertex Shader). Somit liegt der Cube nur knapp über der PS2 (6,2 Gigaflops), aber weit entfernt von der Xbox.
Microsoft ging's wohl ähnlich wie Nintendo mit der XGPU in der Xbox: Von den ursprünglich anvisierten 250 MHz sind 'nur' 233 MHz übrig geblieben. Somit dürften von den 76 Gigaflops ca. 71 überbleiben. Das ist aber immer noch viermal soviel wie PS2 und Cube zusammen. Dass der Pentium nicht der Hammer ist, ist egal, da er ja nur die Objekte zu verwalten und nicht zu berechnen hat, denn das wird bei der Xbox ja komplett vom Grafikprozessor übernommen.
Das sich gerade die Nintendo-Fans über ungerechte Bewertung beschweren, kann ich nicht ganz nachvollziehen, wenn man sich die Wertungen für die Software anguckt. Was man allerdings sagen muss, ist, dass Gamecube und Xbox unter der Tatsache leiden, dass die PS2 Marktführer ist. Dieser ganze Multiplattform-Mist sieht leider selbst auf der Xbox nach PS2 aus. Wenn man erste Screenshots von "Metal Gear" auf Xbox sieht, werden Erinnerungen an PSone und Dreamcast wach. Bei letzterem gab's auch viele Spiele, die lieblos portiert worden sind, ohne die Leistung der Konsole im Ansatz zu nutzen. Nur Exklusiv-Titel wie "Soul Calibur" oder "Shenmue" haben das volle Potenzial gezeigt und stellen die Frage, warum der kleine Kasten eigentlich abdanken musste.

Ralf Pöhling, Münster

Danke für Deine umfangreichen technischen Ausführungen. Zur Multiplattform-Problematik: Es ist wahrlich eine Misere, dass die Hersteller beinahe nur noch Hybrid-Entwicklungen produzieren, die mehr schlecht als recht an die jeweilige Konsole angepasst werden und sich in ihrer Technik primär am schwächsten System orientieren. Hätten Gamecube und Xbox mehr Marktanteile, könnten Nintendo bzw. Microsoft sicher höheren Druck auf ihre Lizenznehmer ausüben.

DVD-Fähigkeiten

Letztens habe ich Eure Ausgabe 8/2002 gekauft und mich über den Hardwarevergleich der drei Konsolen gefreut. Weniger gefreut hat mich, dass ich über die DVD-Fähigkeit nicht aufgeklärt wurde.
Ihr schreibt, dass die Xbox den deutschen Ländercode auf der Festplatte speichert. Was dies bedeutet und welche Auswirkungen/Folgen es hat, wird nicht erklärt. Vielleicht ist dies allgemein bekannt, aber könntet Ihr es kurz schildern?
Kein Wort wird zudem darüber verloren, welche Formate die DVD-Player abspielen können. Kann man also neben 'normalen' DVDs auch MP3 und alle anderen Formate, die auf einem 'Stand alone'-DVD-Player abspielbar sind, auf den Konsolen abspielen, oder haben die Probleme?

Christian Schröder, via E-mail

Die Speicherung des Ländercodes auf der Xbox-Festplatte hat die Folge, dass dieser ein für allemal festgelegt ist, wenn du einmal mit der Fernbedienung den Regionalcode initiiert hast. Und dadurch kannst Du dann nur noch DVDs des jeweiligen Territoriums mit Deiner Xbox nutzen. Verwendest Du eine amerikanische Fernbedienung an einer PAL-Konsole, wäre der Ländercode übrigens auf 1 (US) festgelegt!
Die PS2 kann neben normalen DVDs auch DVD-R und das Video-CD-Format abspielen. Die Xbox kommt mit normalen DVDs, DVD-Rs, DVD+RWs und CD-RWs zurecht. MP3s laufen auf beiden Konsolen nicht!

Shenmue 3?

Vielleicht bin ich jetzt ein bisschen zu spät hier, aber ich muss sagen, dass ”Shenmue 2” wohl das beste Dreamcast-Spiel ist! Leider hatte ich das Spiel erst heute bekommen, weil es ”Shenmue 2” in Österreich fast nirgends mehr gibt! Weil mich ”Shenmue 2” so fasziniert, würde ich gerne wissen, auf welcher Konsole die Fortsetzung rauskommt, weil ich das Spiel unbedingt brauche! PS: Danke für die ”Shenmue 2”-Komplettlösung! **Oliver Reiterer, via E-mail**

Außer ein paar Gerüchten gibt es leider noch keine Infos zu einem ”Shenmue 2”-Nachfolger. Momentan wird an der Xbox-Version des zweiten Teils gearbeitet, der noch in diesem Jahr in den USA erscheinen soll (dort wurde ja die Dreamcast-Version nicht mehr veröffentlicht). Die Logik sagt, dass ein ”Shenmue 3” auf der Xbox am wahrscheinlichsten ist.

GBA-Licht-Tipp

Als ich Euren Bericht über das GBA-Licht ‘Afterburner’ gelesen habe, habe ich mich entschlossen, den Handheld-Gamern über Euer Heft noch einen Tipp zu geben. Seit einiger Zeit benutze ich zur besseren Sicht die LED-Stirnlampe ‘Tikka’ von der Firma ‘Petzl’ und bin sehr zufrieden damit (abgesehen davon, dass man damit wie ein Bergmann in der Kohlengrube aussieht). Die drei AAA-Batterien halten bis zu 100 Stunden. Vor allem ist sie eine preiswertere (ca. 35 Euro) und risikolose (kein Umbau nötig) Alternative, die systemübergreifend eingesetzt werden kann, z.B. zum Lesen der MAN!AC bei ungünstigen Lichtverhältnissen. Zu beziehen ist dieses kleine Wunderding bei Reiseausstattern wie z.B. Globetrotter oder Sack&Pack. **Dirck Altenburger, via E-mail**

Spiel-Kultur

Ich komme gerade von einem Kurzurlaub aus England zurück und bin überrascht, wie groß die Unterschiede zwischen Deutschland und Großbritannien sind was die Wahrnehmung von Videospielen in der Öffentlichkeit angeht. In jeder englischen Kleinstadt gibt es mindestens zwei bis drei Geschäfte, die ausschließlich Videospiele verkaufen, meist auch gebrauchte. Und ein bei uns indizierter Titel ist dort ab 15 zugelassen und hat sogar den BAFTA-Award 2001 bekommen, was sozusagen der britische Oscar ist! Bei uns im Lande gibt es nicht einmal einen entsprechenden Preis für ‘Interactive Entertainment’. Aber am deutlichsten wird der Unterschied an einer Ausstellung, die gerade in London stattfindet. Noch bis zum 15. September (hingehen!) werden Videospiele in einer renommierten Kunstgalerie, der Barbican Gallery, gezeigt. Die Ausstellung heißt ”Game On – The History and Culture of Videogames”, man kann dort hunderte von Games spielen, angefangen mit Pong bis hin zum neuesten Gamecube-”Mario”, und außerdem lernt man einiges über Herkunft, Design und Bedeutung von Videospielen. Wo gibt es die entsprechende Ausstellung in Deutschland? (Der hervorragende Katalog unter dem selben Titel, herausgegeben von Lucien King, ist auch hierzulande erhältlich.) Auf der dazugehörigen Website (www.gamesonweb.co.uk) können sich Lehrer sogar einen Unterrichtsentwurf herunterladen, um sich zusammen mit ihren Schülern in einer sechsstündigen Unterrichtseinheit mit Videospielen auseinanderzusetzen.
Vorbildlich! Wenn diese Art der Auseinandersetzung auch in Deutschland Schule machen würde, müsste man vielleicht nicht mehr soviel Unsinn in der Presse lesen! Denn der Grund für Gewalt bei Kindern und Jugendlichen liegt in der Erziehung, nicht bei Spielen und Videos. Mal ganz davon abgesehen, dass die Spiele, die von den Massenmedien für Gewalt verantwortlich gemacht werden (Stichwort ”Counterstrike”), ohnehin erst ab 18 erhältlich sind. Und wer in dem Alter Wirklichkeit und Fantasie noch nicht unterscheiden kann, der hat sowieso ein Problem! **Arne Sommer, Hamburg**

Dass Videospiele eine Kulturform sind, setzt sich erst sehr langsam in den Köpfen der Deutschen durch – was nicht zuletzt an der dürftigen Selbstdarstellung der Branche und ihres Verbandes in der Öffentlichkeit liegt. Es gab in unserem Land bereits ein ‘Museum’, das sich mit dieser Thematik befasste, das Computerspiele-Museum Berlin. Leider ist es momentan geschlossen, soll aber an anderer Stelle und größer wieder entstehen.

Cel-da

Zum Thema ”Zelda” in Cel-Shade-Optik habe ich Euch mal ein kleines Bild geschickt. Würde mich freuen, wenn Ihr es bei Gelegenheit mal abdrucken könntet. Übrigens: Ich finde diese Version genial! **Karsten Weber, Itzehoe**



UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Der Neo-Geo-Artikel in der letzten Ausgabe war zwar mit einem ‘rk’ gekennzeichnet, unser freier Autor wurde aber im Impressum vergessen. Es handelte sich – altgediente Multiformatler werden sich’s gedacht haben – um Videospiel-Urgestein Ralph Karels.
UPDATE: Gamecube-Fans warten immer noch sehnsüchtig auf Datels ‘Freeloader’, eine Peripherie, mit der man beliebig Importe auf der Nintendo-Konsole spielen kann. Die Veröffentlichung hat sich ein weiteres Mal verschoben – wir hoffen auf eine Besprechung in der nächsten Ausgabe.
MEA CULPA: ”Freekstyle” ist natürlich von EA (und nicht Mindscape) und ”Gauntlet” von Midway (und nicht Microsoft).

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), ViSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Ulrich Steppberger (us), Colin Gäbel (cg) • *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Simon Biedermann (sb), Thorsten Küchler (tk), Oliver Ehrle (oe), Thomas Nickel (tn)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709227
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer
Titelmotiv: ”Splinter Cell” © Ubi Soft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (2,50 Euro pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon auf Seite 99.

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Flohmarkt-Bummel

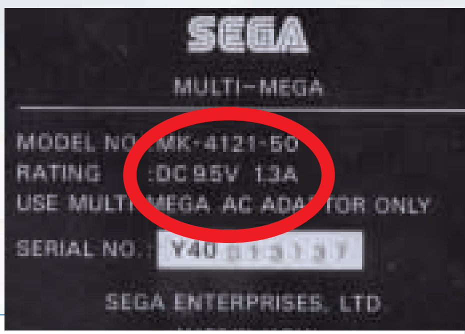
Sommer und Herbst sind die schönsten Zeiten des Jahres, besonders für Schnäppchenjäger: Flohmärkte finden an jedem Wochenende statt, egal ob auf dem ländlichen Dorfplatz oder der Betonwüste des Münchener Flughafens. Wer geschickt handelt, schleppt für eine Handvoll Euro tütenweise Oldie-Konsolen und angestaubte Spielmodule nach Hause. Der Kaufrausch kann sich daheim aber schnell in Frust verwandeln, wenn die alte Hardware keinen Mucks von sich gibt.

Der Hardware-Check: Steckt ein paar Batterien in die Hosentasche, dann könnt Ihr Handhelds vor Ort ausprobieren. Aber was ist mit den großen Konsolen? Wer die Hardware gründlich unter die Lupe nimmt, kann einen Fehlkauf zwar nicht ausschließen, aber zumindest das Risiko minimieren: Nehmt Euch zuerst das Konsolengehäuse vor und sucht nach Schrammen, die auf schädliche Stöße hindeuten. Öffnet den CD-Deckel, werft einen Blick auf die Linse und prüft Feder und Deckelverschluss. Drückt alle Knöpfe und kontrolliert, ob sie korrekt einrasten (Power), Widerstand geben (Reset) oder klicken. Wichtig ist auch der Schütteltest: Wenn's im Inneren rasselt, ist die Kiste ein klarer Fall für Bastler.
Nun untersucht Ihr die Gehäuseschrauben: Ist der Lack verkratzt oder der Schlitz ramponiert, wurde die Konsole geöffnet – fragt sofort nach, wieso! Auch Schnittstellen und Modulschacht betrachtet Ihr genau: Sucht nach ausgeleierten oder stümperhaft zurecht gebogenen Pins, denn diese können bei weiterem Gebrauch brechen. Vorsicht ist vor allem bei den Sega-Konsolen Saturn, 32X und Multi-Mega geboten, die manchmal Backup- und Mogel-Module verweigern sowie empfindliche AV-Kabel besitzen. Das Zubehör nehmt Ihr Euch zum Schluss vor: Sind alle Kabel, Joypads und das Netzteil dabei? Überprüft die Stecker und drückt die Knöpfe des Pads: Oft könnt Ihr fühlen, ob sie funktionieren.

Preis ist Verhandlungssache: Das Internet-Auktionshaus Ebay ist der ideale Ort, um sich vor dem Bummel über die korrekten Preise zu informieren. Auf dem Flohmarkt solltet Ihr immer weniger als den Ebay-Durchschnitt zahlen, denn schließlich dürft Ihr die Konsole nicht ausprobieren und nur in seltenen Fällen zurückgeben. Fragt zu Beginn nach dem Preis und ob die Konsole in Ordnung ist, dann könnt Ihr bei jedem gefundenen Mangel runterhandeln. Erkundigt Euch, woher die Konsole stammt und wann sie der Verkäufer zum letzten Mal ausprobiert hat. Wer Geräte mit Orginalverpackung bevorzugt, zahlt mehr.

Putzen und Ausprobieren: Um Euer Fundstück aufzupolieren, nehmt Ihr Taschenmesser, Nadel, Kontaktspray, Fettlöser und jede Menge Klopapier. Sprüht den Fettlöser nicht direkt auf die Konsole, sondern auf das Papier und entfernt alle Flecken. In die kleinen Ecken und Ritzen gelangt Ihr mit Messer und Nadel – seid aber vorsichtig, damit Ihr das Gehäuse nicht verkratzt. Mit dem Kontaktspray aus dem Elektroladen (etwa zehn Euro) reinigt Ihr die Pins von Schnittstellen und Modulschacht. Lasst die Chemikalie ausdünsten und schließt dann erst die Konsole an den Fernseher: Viel Glück! *oe*





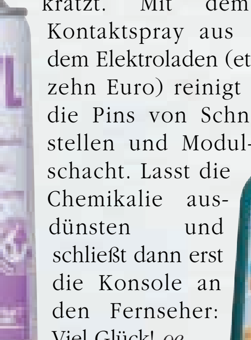
Liegt kein Netzteil bei? Meist könnt Ihr ein Universalnetzteil verwenden: Neben der Strombuchse (links) und auf einem Aufkleber an der Unterseite (rechts) der Konsole findet Ihr Angaben zu Spannung, Leistung und Polung.



Die ersten Schritte von Mario und Sonic im Orginal erleben: Komplette 8-Bit-Konsolen samt Spielen ersteht Ihr auf Flohmärkten für wenige Euro.



Achtet aufs Zubehör: Manche Spezialkabel (hier RGB für Multi-Mega) sind schwer zu finden – und dann ordentlich teuer.



Weg mit dem Dreck: Mit dem Kontaktspray (links) reinigt Ihr die Pins, der Fettlöser (rechts) beseitigt Flecken auf dem Gehäuse.

Leichter lenken auf der Xbox

KLEINERES PAD: Viele Xbox-Fans klagen über das schwere Joypad, das nach langen Spielesessions Unterarme und Handgelenke schmerzen lässt. Die Lösung Eurer Probleme kommt aus den USA: Der "Xbox Controller S" ist fast so klein wie das Gamecube-Pad, die Knöpfe Weiß und Schwarz, Start und Back wurden unten seitlich angebracht. Mit den kreisrunden Feuerknöpfen gelingen Euch "Dead or Alive 3"-Combos leichter als mit dem Originalcontroller.

MULTIADAPTER: Mit dem praktischen Zubehör "Magic Box" schließt Ihr Joypads und Arcadesticks anderer Konsolen (Playstation, Dreamcast und Saturn) an die Xbox. Der Adapter besitzt einen Slot für Memcards. Komfortabel: Im Lieferumfang findet Ihr eine Referenzkarte mit der Tastenbelegung für die Pads der verschiedenen Hersteller.
Der "Xbox Controller S" kostet 50 Euro und die "Magic Box" 35 Euro, beide Produkte ersteht Ihr z.B. bei www.wolfsoft.de.





Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?

Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Euere Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für GBA und PS2 unter die Leute. Diesmal locken "Aggressive Inline" für den GBA und "Stuntman" für die PS2! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10; 86415 MERING

4X4 EVOLUTION 2

Levelwarp: Off-Road-Fans haben Grund zur Freude, denn einige handliche Cheats wurden zum soliden Rennspiel von Take 2 veröffentlicht. Wenn Euch ein bestimmter Level besonders fuchst und Ihr extra Trainings-Einheiten benötigt, könnt Ihr einfach den Cheat zur Levelanwahl benutzen. Sobald Ihr die Kombination im Hauptmenü des Spiels eingetippt habt, dürft Ihr Euch den gewünschten Level komfortabel herauspicken.

X X weiß weiß Y Y weiß X Y Y X weiß

Moneten in Massen könnt Ihr ausgeben, wenn Ihr den unten angegebenen Cheat schlau ausnutzt. Ladet zuerst Euer Spielerprofil. Geht anschließend wieder ins Hauptmenü mit der scrollenden Textmeldung und aktiviert den Code. Kauft Euch jetzt, was immer Ihr wollt, und speichert Euren Spielstand. Nun ladet Ihr Euer Profil erneut und wiederholt die Prozedur solange, bis Ihr die gewünschte Geldmenge verbraten habt.

Y X weiß Y X weiß X X Y weiß X Y

Reputation: Auch diesen Wert dürft Ihr per Cheat manipulieren. Im Hauptmenü wartet Ihr den durchs Bild scrollenden Text ab und gebt dann die folgende Kombination ein. Optional könnt Ihr die Schummelei auch im Start-Bildschirm verwenden.

Y Y weiß X X weiß Y Y Y X X X

Schatztruhe in der Arktis: Im 'Arctic Wasteland'-Level könnt Ihr die heißbegehrte Schatztruhe finden, wenn Ihr vom Startpunkt aus nach Norden fahrt, bis Ihr beinahe im Wasser steht. Dann geht's nach Osten, immer am Wasser entlang, bis zum Ende des kühlen Nass, anschließend fahrt Ihr weiter nach Norden. Nach einer Weile seht Ihr ein eingezäuntes Gebäude mit einer amerikanischen Flagge. Hier befindet sich die Truhe.

In Castle Rock liegt ein Schatz: Auch in Castle Rock dürft Ihr auf Schatzsuche gehen. Fahrt vom Startpunkt aus ca. 30 Meter rückwärts. Ein Skelett bewacht hier eine weitere Truhe.

RED CARD

Mega-Cheat: Klein aber fein ist diese Schummelei für die Gamecube-Version des Brutalo-Fußballspiels. Alle Teams, Modi und sonstigen Extras werden auf einen Schlag freigeschaltet. Beginnt ein neues Spiel und gebt als Namen das nachfolgende Wort ein. Achtet darauf, alle Buchstaben großzuschreiben. Um den Cheat zu deaktivieren, müsst Ihr das Spiel neu starten.

BIGTANK

GT ADVANCE 2: RALLY RACING

Frustfreies Rasen: Das GBA-Rallyespektakel lässt Euch mit fünf feinen Kombination die wichtigsten Variablen des Spiels frei bestimmen. Gebt alle Cheats einfach im Start-Bildschirm des Programmes ein. Ein Tonsignal bestätigt richtige Codes. Wenn Ihr exakt vorgeht und keine falschen Tasten zwischen den Eingaben betätigt, könnt Ihr auch mehrere Cheats hintereinander aktivieren.

Alle Fahrzeuge
L + B ←
Alle Strecken
L + B →
Perfektes Tuning
L + B ↑
Alle Modi freigeschaltet
L + B ↓
Schlechte Sicht
L + B ↑ ↓ ↑

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Erstklassige Cheats: Hiermit wird jede Phaser-Ballerei zum gemütlichen Holo-Deck-Trip. Pausiert das Spiel und drückt sowie haltet die gewünschte Cheat-Kombination. Achtet auf die korrekte Reihenfolge der Tasten. Drückt dann noch zusätzlich die **Select**-Taste.

Alle Waffen
L1 + L2 +R1 + R2 + L3
999 Gesundheit
R1 + R2 + L1 + L2
999 Schutzschild
L1 + R1
Automatische Zielvorrichtung
L1 + L2
Volle Magazine
R1 + R2
volle Gesundheit
L1 + L2 + R1 + R2
Gott-Modus
L1 + L2 + R1 + R2

DINO STALKER

Zweispieler-Modus: Eine Variante für gut eingespielte Kumpels bietet die brandneue Saurierhatz, wenn Ihr das Programm im Solo-Modus einmal geschafft habt. Nach dem Abspann dürft Ihr eine speziellen Zweispieler-Option aufrufen: Mit einem Pad bedient Ihr nun die Schießeisen, das andere wird zum umherlaufen benutzt.

Lost Kingdoms



Einfache Erfahrung: Der interessanteste Aspekt des neuen Gamecube-RPGs ist sicherlich das ungewöhnliche Spielsystem. Hier findet Ihr Tipps zum gelungenen Aufbau Eurer Heldenfähigkeiten und Eures Kartendecks. Wie bei den meisten Rollenspielen ist auch in "Lost Kingdoms" das Anhäufen von Erfahrungspunkt-Massen ein entscheidender Faktor für Euer Vorwärtskommen. Ein einfacher aber effektiver Trick zum Punktesammeln funktioniert schon relativ früh im Spielverlauf: Nachdem Ihr die 'Castle Grayl' - Quest erledigt habt, müsst Ihr mit Gurd reden. Nehmt die Yeti-Mission an und besorgt Euch auf der Brücke nach Saravan eine 'Sand Golem'-Karte. Wenn Ihr die Mission begonnen habt, haltet Ihr Euch links und trefft bald den ersten Yeti. Mithilfe des Sand Golems habt Ihr relativ leichtes Spiel im Kampf mit dem Schneemonster. Setzt den Todesstoß mit der Karte, mit der Ihr Erfahrungspunkte verdienen wollt. Pro Yeti gibt es 600 Punkte. Nach einem Sieg verlasst Ihr den Level und kehrt zurück, so oft Ihr wollt.

Feinde in Karten bannen: Wenn Ihr einen Gegner seht, den Ihr gerne an Eurer Seite kämpfen lassen würdet, könnt Ihr ihn in eine Eurer Karten bannen und ihn fortan selbst benutzen. Dezimiert seine Lebensenergie auf zwei oder drei Punkte und haltet die **L**-Taste gedrückt. Jetzt betätigt Ihr noch die **A** -, **B** -, **Y**-, oder **X**-Taste und der Feind ist gefangen. Benutzt hierfür in jedem Fall eine schwache Karte, damit Ihr keine wertvollen Einheiten verschwendet.

Perfektes Deck: Wenn Ihr weit genug fortgeschritten seid, um die hier geforderten Karten zu besitzen, dann könnt Ihr das Spiel mit folgendem Deck aus fünf Karten gewinnen: Ihr braucht dazu zwei 'Mind Flayer', einen 'Water Bird' und zwei Angriffskarten, z. B. 'Dragonoids'. Im Kampf benutzt Ihr die beiden Angriffskarten, bis diese nicht mehr einsatzbereit sind. Dann spielt Ihr den 'Mind Flayer' und stellt die Angriffskarten wieder her. Wiederholt die Prozedur und benutzt dann den zweiten 'Mind Flayer'. Jetzt stehen Euch wieder alle Karten zur Verfügung. Benutzt den 'Waterbird' zur Heilung. So könnt Ihr unendlich lange weiterspielen, ohne Karten zu verbrauchen.

Red Dragon früh im Spiel: Der mächtige 'Red Dragon' kann recht früh zu Eurem Deck gehören, wenn Ihr eine 'Lizardman'- oder eine 'Red Lizard'- Karte gefunden habt. Diese pumpt Ihr mit 6.000 Erfahrungspunkten auf, um sie in die Drachenkarte zu transformieren. Vorsicht: Die Karte ist zwar extrem stark, Ihr erkauft sie aber mit einem Charakter, dem die Erfahrungspunkte in der Frühphase des Spiels fehlen und der dementsprechend schwach auf der Brust ist.

Elementbeziehungen: Wählt Eure Karten je nach Elementarzugehörigkeit des Gegners aus: Erde schlägt Wasser, Wasser schlägt natürlich Feuer, Feuer verzehrt Holz und Holz ist stärker als Erde.

Leichtverdientes Geld: Sobald Ihr Blessoon betreten könnt, solltet Ihr Euch auf einen längeren Aufenthalt dort einrichten – hier ist nämlich massig Geld zu machen. Fangt sofort an, Ratten zu fangen. Benutzt hierfür den weiter oben beschriebenen Bann-Trick. Verkauft die Ratten in der Apotheke. Für jeden schädlichen Nager bekommt Ihr 40 Goldstücke. Zum Vergleich: Die teuerste Karte hier, der 'Guro' kostet gerade mal 210 klingende Münzen.

GAUNTLET DARK LEGACY

Die Namensgebung ist die Stelle, wo Ihr die hier aufgelisteten Passwörter zur angestaubten Kerkerparty eingeben solltet. Die Namen müsst Ihr groß schreiben.

Unverwundbarkeit
INVULN
Immer Superschuss mit großer Armbrust
SSHOTS
Permanenter `Pojo das Mörderhuhn´-Modus
EGG911
Permanenter Antideath-Modus
1ANGEL
Permanent Unsichtbar
000000
Immer Röntgen-Modus
PEEKIN
Immer voller Turbo
Purple
Immer Trippel-Schuss
MENAGE
Immer Querschläger
REFLEX
Permanent kleinere und weniger Monster
DELTA1
Immer volle Tränke und Schlüssel
ALLFULL
Schnell Rennen
XSPEED
Schnell Werfen
QCKSHT
10.000 Gold pro Level
10000K
Ritter wird zum Ninja
TAK118
Zwerg im SM-Outfit
NUD069
Wallküre als japanisches Otaku-Girl
AYA555

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Alles, was ein Mann braucht: Vor allem ein schwarzer Mann benötigt ab und zu ein wenig Hilfe im Kampf gegen übellaunige Schaben und U-Bahn-Würmer. Wie gut, dass das Arsenal an trickreichen Schummeleien im PS2-Spiel ebenso gut gefüllt ist wie die Gimmick-Waffenkammer im "Men in Black"-Hauptquartier des Kinostreifens. Gebt die Codes im Start-Bildschirm des Spieles ein, dieser sollte zur Bestätigung aufblitzen.

Alle Levels
R2 ▲ ← ● ■ L2 ← ↑ ✖ ↓ L2 ■
Alle Trainingsmissionen
■ ↑ L2 ← ▲ ✖ R2 ● → R1 ■ ●
Boss-Modus
R1 ▲ ↓ ↓ ✖ L2 ← ■ → ▲ R2 L1
Alle Agentendaten
↑ ↓ ● R2 ← L2 → ✖ R2 ■ ↑ R1
Alle Alien-Daten
■ L1 ● L2 ↓ ▲ R1 → ✖ ← R2 ▲
`Making Of´ freigeschaltet
● R2 L2 ● ▲ ↓ ■ ✖ → L1 ✖ ↑
Unverwundbar
→ ✖ R1 ▲ ↑ L2 ✖ ← L1 ● ✖ R2
Alle Waffen
↑ ↓ ✖ ■ R1 ▲ ▲ ← ● L1 L1 →
Nichts wird fallengelassen
← ↑ ✖ ■ ↓ ↑ ✖ ■ L1 L2 ■ ●
Unendlich Splitter-Granaten
L2 R1 ● L2 ↓ ↑ L1 → ← ✖
Unendlich Homing-Missiles
← ↑ ■ L1 ← ← L1 ← ● ←
Unendlich Beam
← ● ▲ → L1 ■ ← R1 R1 ▲
Hohe Waffenreichweite
← ✖ ▲ ↑ ✖ ↓ ■ L2 ← R2
Unendlich Blitz
← → ↑ ↓ L1 ● ▲ R2 ← ↓ ■ ■

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Die Enigma-Cheats: Die geheimnisumwitterte Chiffrier-Maschine der Nazis dient im Weltkriegsspiel "Medal of Honor" der Cheat-Eingabe. Hackt die Codewörter im Passwort-Menü in die Tastatur. Nach richtiger Buchstabierung leuchtet eine grüne Taste an der Enigma auf. Im Options-Menü dürft Ihr jetzt alle Cheats verwalten.

Mission wird mit Goldmedaille beendet
MONKEY
Gold für alle abgeschlossenen Misionen
TIMEWARP
Zweites Kapitel freigeschaltet
ORANGUTAN
Drittes Kapitel freigeschaltet
BABOON
Viertes Kapitel freigeschaltet
CHIMPNZEE
Fünftes Kapitel freigeschaltet
LEMUR
Sechstes Kapitel freigeschaltet
GORILLA
˝MOH˝-Torpedo
TPDOMOHTON
Ein Treffer tötet Spieler
URTHEMAN
Ein Treffer tötet Gegner
WHATYOUGET
Schutzschild gegen Kugeln
BULLETZAP
Gegner nur durch Kopfschuss verwundbar
GLASSJAW
Explosive Sprengkörper-Orgie
BOING
Gegner haben komische Hüte auf
HABRDASHR
Zoom-Modus
LONGSHOT

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Platinum-Modus: Die exklusive Edelmetall-Spielvariante wird normalerweise erst verfügbar, wenn Ihr das Spiel einmal durchgezockt habt. Mit dieser Schummelei könnt Ihr allerdings sofort den neuen Modus ausprobieren. Gebt diesen und die folgenden Codes ein, wenn 'Start drücken' eingeblendet wird.

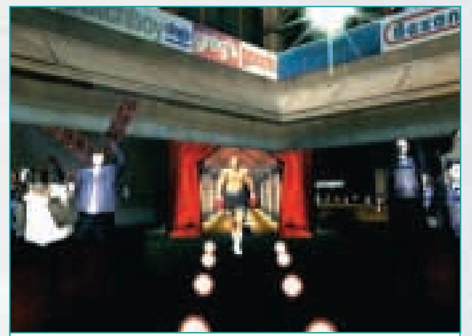
X B L R

Flache Schwergewichte: Alle durchtrainierten Muskelpakete erscheinen plattgedrückt.

↓ ↑ B X

Wasserköpfe: Ein Klassiker – alle Boxer haben Riesenköpfe auf. Der zweite Cheat bewirkt den gegenteiligen Effekt.

↑ ↓ X B
X B ↓ ↑

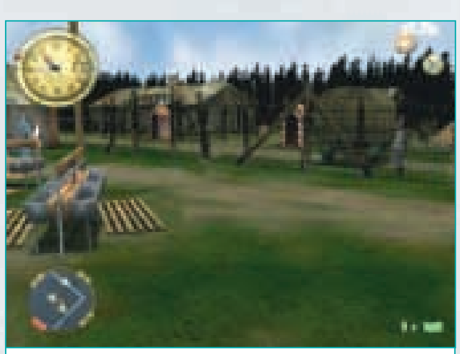


Den edlen Platinum-Modus könnt Ihr mit unserem Cheat bequem austesten

PRISONER OF WAR

Ein Käfig voller Helden ist Euer Spielplatz in "Prisoner of War". Trotz aller Heldenhaftigkeit dürft Ihr aber trotzdem ab und an das Passwortsystem benutzen, um einige Cheats einzugeben.

Vogelperspektive
FOXY
Ego-Perspektive
BOSTON
Verbessertes Radar
KAZ
Sichtbereich der Wachen anzeigen
QUINCY
Alle Gegenstände
DINO
Größere Wachen
MUFFIN
Mehr Widerstandskraft
FATTY
Alle Levels freischalten
GER1ENG5



In der Ego-Perspektive verstärkt sich der "Gesprengte Ketten"-Eindruck um ein Vielfaches

ENCLAVE

Cheatmodus: Wenn Ihr diese Kombination während der Spielpause eingebt, schaltet Ihr den Gott-Modus ein und habt die Möglichkeit, die Mission sofort zu beenden.

X Y X X Y Y X Y X X Y Y

Dark Campaign: Gebt diesen Code im Auswahlbildschirm für die Episoden ein, um die ultraharte Dark Campaign freizuschalten. Alternativ könnt Ihr das Spiel auch einmal durchspielen.

X Y Y X X Y X Y

PS2 Gamebuster-Codes

NEXT GENERATION TENNIS

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE88644E BCC77572
Master Code 2	DE8FFFFE F8AC9BD7 DE8FFFFA 480C1AC3 DE8FFF86 E0AD9B86 DE8FFF82 CCAC9B86 DE8FFF9A E0AC9BF3 DE8FFFA6 C4B05129 DE80240A C4AC9A43
Select + L2 für 40/00	0E99C978 BCA99981 DE8FFF8A 5C0DAAFD 0E99C978 BCA99981 DE8FFF96 5C0DAA04
Select + R2 für 00/40	0E99C978 BCA99881 DE8FFF8A 5C09AAFD 0E99C978 BCA99881 DE8FFF96 5C0DAA04
Mini-Rubin	DE4BEE46 FBF99B83 DE4BEEBA FBF99B83
Riesen-Rubin	DE4BEE46 FCE99B83 DE4BEEBA FCE99B83
Unendlich Credit	FE9985CE BCA99B8C

WIRKUNG	CODE
Riesen-Dementieva	DE4BEE9E FCE99B83 DE4BEE92 FCE99B83
Mini-Dementieva	DE4BEE9E FBF99B83 DE4BEE92 FBF99B83
Riesen-Robredo	DE4BEE9E FCE99B83 DE4BEE92 FCE99B83
Mini-Robredo	DE4BEE82 FBF99B83 DE4BEE86 FBF99B83
Mini-Kiefer	DE4BEFC2 FBF99B83 DE4BEFCE FBF99B83
Riesen-Kiefer	DE4BEFC2 FCE99B83 DE4BEFCE FCE99B83
Riesen-Razzano	DE4BEEAE FCE99B83 DE4BEEAA FCE99B83
Mini-Razzano	DE4BEEAE FBF99B83 DE4BEEAA FBF99B83
Riesen-Kuerten	DE4BEFDE FCE99B83 DE4BEFDA FCE99B83
Mini-Kuerten	DE4BEFDE FBF99B83 DE4BEFDA FBF99B83
Riesen-Grosjean	DE4BEF1A FCE99B83 DE4BEF26 FCE99B83
Mini-Grosjean	DE4BEF1A FBF99B83

WIRKUNG	CODE
	DE4BEF26 FBF99B83
Mini-Henman	DE4BEF36 FBF99B83 DE4BEF32 FBF99B83
Riesen-Henman	DE4BEF36 FCE99B83 DE4BEF32 FCE99B83
Riesen-Martin	DE4BEFEA FCE99B83 DE4BEFF6 FCE99B83
Mini-Martin	DE4BEFEA FBF99B83 DE4BEFF6 FBF99B83
Riesen-Schett	DE4BEE56 FCE99B83 DE4BEE52 FCE99B83
Mini-Schett	DE4BEE56 FBF99B83 DE4BEE52 FBF99B83

MEN IN BLACK 2

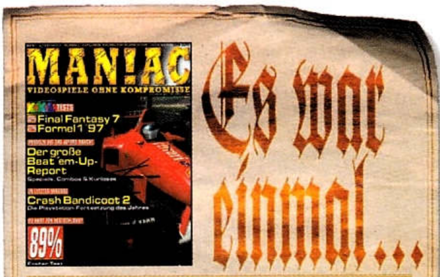
WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE959A5E BCA99C80
Alles freigeschaltet	DE5E7EA6 BDAA9C84 DE5E7EA2 BDAA9C84
High Score	DE70B57A FE719B83
Unendlich Gesundheit	DE70B502 FE719B83
Unendl. Leben	DE70B57A BCA99B86

LOST KINGDOMS

MAN!AC hat alle 105 Monsterkarten des Cube-RPGs samt Kampfdaten für Euch – viel Spaß beim Sammeln! *cg*

Karte	Rarität	Typus	Element	Max.HP	Stone	Range	Offense
#1: Skeleton	1	Independent	Earth	31	1	D/D	5/7
#2: Ghost Armor	2	Weapon	Wood	n.v.	5	B	24
#3: Red Dragon	4	Summon	Fire	n.v.	14	S	60
#4: Lizard Man	1	Weapon	Earth	n.v.	1	C	15
#5: Mandragora	1	Trap	Wood	10	1	10	24
#6: Elephant	2	Summon	Earth	n.v.	4	B	25
#7: Red Lizard	1	Weapon	Fire	n.v.	1	C	15
#8: Unicorn	3	Summon	Wood	n.v.	6	n.v.	n.v.
#9: Hobgoblin	1	Independent	Fire	20	3	D/D	6/10
#10: Sand Golem	2	Independent	Earth	100	5	n.v.	n.v.
#11:Jack O Lantern	2	Summon	Fire	n.v.	11	S	45
#12: Man Trap	1	Independent	Wood	35	3	D	10
#13: Sand Worm	2	Summon	Earth	n.v.	7	B	30
#14: Mummy	1	Weapon	Earth	n.v.	1	D	16
#15: Cockatrice	2	Weapon	Wood	n.v.	4	B	18
#16: Sasquatch	2	Summon	Water	n.v.	6	B	40
#17: Wraith	1	Summon	Water	n.v.	4	A	18
#18: Orc	1	Weapon	Fire	n.v.	2	D	21
#19: Fairy	1	Summon	Water	n.v.	3	n.v.	n.v.
#20: Vampire Bush	2	Independent	Water	45	3	n.v.	n.v.
#21: Catoblepas	2	Independent	Earth	50	8	B	24
#22: Kraken	3	Weapon	Water	n.v.	6	A	80
#23: Water Hopper	2	Weapon	Water	n.v.	1	D	7
#24: Fenril	3	Summon	Wood	n.v.	9	S	84
#25: Lich	3	Weapon	Earth	n.v.	5	A	20
#26: Carbuncle	1	Spin	Earth	30	1	C	6
#27: Flayer Spawn	1	Summon	Fire	n.v.	1	B	16
#28: Golden Goose	3	Independent	neutral	30	8	n.v.	n.v.
#29: Zombie Dragon	3	Summon	Earth	n.v.	8	S	42
#30: Fire Golem	2	Summon	Fire	n.v.	5	n.v.	n.v.
#31: Running Bird	1	Independent	Earth	26	5	n.v.	n.v.
#32: Giant Crab	1	Summon	Water	n.v.	5	B	8
#33: Banshee	2	Weapon	Wood	n.v.	2	A	32
#34: Land Shark	1	Independent	Water	52	6	C	18
#35: Berserker	3	Independent	Fire	75	7	C/C	18/24
#36: Flying Ray	1	Weapon	Water	n.v.	1	C	15
#37: Demon Hound	1	Independent	Wood	72	6	D/C	14/22
#38: Behemoth	3	Summon	Earth	n.v.	9	S	79
#39: Basilisk	2	Weapon	Water	n.v.	3	C	24
#40: Mole Monster	3	Independent	neutral	30	6	n.v.	n.v.
#41: Maelstrom	2	Trap	Water	20	1	B	4
#42: Lycanthrope	1	Summon	Wood	n.v	5	B	30
#43: Sand Beetle	1	Independent	Earth	30	6	A	20
#44: Necromancer	3	Summon	Neutral	n.v	6	B	46
#45: Great Turtle	4	Independent	Earth	360	20	A	45
#46: Yellow Butterfly	1	Independent	Earth	24	5	n.v.	n.v.
#47: Ghoul	1	Weapon	Wood	n.v.	1	C	18
#48: Treant	1	Independent	Wood	55	5	n.v.	n.v.
#49: Sea Monk	1	Summon	Water	n.v.	8	n.v.	n.v.
#50: MegaMandragora	3	Trap	Wood	60	4	A	60
#51: Larval Fly	3	Independent	Water	12	5	n.v.	n.v.

Nr.	Name	Rarität	Typus	Element	Max.HP	Stone	Range	Offense
#52	Crystal Rose	1	Weapon	Water	n.v.	4	A	18
#53	Dark Raven	1	Weapon	Fire	n.v.	1	B	10
#54	Wizard	1	Independent	Fire	68	5	n.v.	n.v.
#55	Dragonoid	1	Weapon	Earth	n.v.	4	C	18
#56	Giant Bee	2	Independent	Wood	32	5	n.v.	n.v.
#57	Birdman	1	Wood	Summon	n.v.	3	B	24
#58	Will o' Wisp	1	Trap	Fire	18	3	B	24
#59	Archer Tree	1	Summon	Wood	n.v.	4	A	10
#60	Stone Head	2	Trap	Fire	75	5	B	53
#61	Blood Bush	2	Summon	Fire	n.v.	4	C	14
#62	Efreet	2	Weapon	Fire	n.v	6	B	48
#63	Dragon Knight	2	Weapon	Water	n.v.	3	B	28
#64	Demon Fox	3	Summon	Fire	n.v.	9	S	92
#65	Juggernaut	2	Spin	Earth	60	5	B	18
#66	Fire Gargolye	3	Summon	Fire	n.v.	8	n.v	n.v.
#67	Great Demon	2	Weapon	Fire	n.v.	4	C	16
#68	Evil Eye	1	Independent	Wood	30	5	n.v.	n.v.
#69	Blue Dragon	4	Summon	Water	n.v.	20	n.v.	n.v.
#70	Griffin	2	Independent	Earth	54	5	n.v.	n.v.
#71	Venom Lizard	2	Weapon	Wood	n.v.	2	C	16
#72	Tiger Mage	2	Independent	Fire	64	5	A	16
#73	Hydra	2	Independent	Water	200	11	n.v.	n.v.
#74	Siren	2	Independent	Water	36	4	B	12
#75	Hand of Fire	2	Independent	Fire	38	5	n.v.	n.v.
#76	Chimera	2	Summon	Fire	n.v.	6	B	36
#77	Goblin Lord	2	Independent	neutral	20	7	n.v.	n.v.
#78	Scythe Beast	1	Weapon	Wood	n.v.	1	B	7
#79	Kitty Trap	2	Trap	Fire	10	2	B	15
#80	Night Mare	2	Independent	Neutral	60	7	B	20
#81	Golden Phoenix	4	Independent	Fire	30	20	n.v.	n.v.
#82	Rheebus	1	Summon	Wood	n.v.	3	n.v.	n.v.
#83	White Tiger	4	Summon	Wood	n.v.	20	S	99
#84	Venus Spider	1	Summon	Earth	n.v.	3	B	12
#85	Vampire	3	Summon	neutral	n.v.	8	n.v.	n.v.
#86	Sphinx	3	Weapon	Earth	n.v.	8	S	48
#87	Water Bird	2	Summon	Water	n.v.	7	n.v.	n.v.
#88	Puppet Master	3	Summon	neutral	n.v.	7	n.v.	n.v.
#89	Plague Rat	1	Independent	Earth	24	4	n.v.	n.v.
#90	Hand of Pain	2	Independent	Water	33	5	n.v.	n.v.
#91	Whip Worm	2	Spin	Wood	24	3	A	12
#92	Trickster	2	Independent	Wood	60	7	B	12
#93	Demon Skeleton	2	Independent	Water	82	9	C/C	20/30
#94	Caterpoker	1	Independent	Wood	48	6	B	16
#95	Beelzabub	3	Independent	neutral	66	9	n.v.	n.v.
#96	Mind Flayer	3	Summon	Water	n.v.	18	n.v.	n.v.
#97	Ice Golem	3	Summon	Water	n.v.	9	S	70
#98	Cyclops	3	Independent	Earth	60	5	n.v.	n.v.
#99	Black Dragon	4	Independent	neutral	180	16	B/B	45/60
#100	Steel Skeleton	3	Independent	neutral	60	12	C/C	20/30
#101	Chaos Knight	3	Weapon	neutral	n.v.	7	B	50
#102	Decoy Pillar	4	Independent	Fire	80	3	n.v.	n.v.
#103	Elephant King	3	Summon	Earth	n.v.	8	A	50
#104	God of Destr.	4	Summon	neutral	n.v.	26	n.v.	n.v.
#105	Doppelganger	4	Independent	neutral	300	10	n.v.	n.v.



MAN!AC vor fünf Jahren

Jeder muss mal klein anfangen: Während es Robert Bannert (heute Chef unserer Schwester-Zeitschrift *PLAYERS*) in die Videospiel-Industrie zog, feierte Ulrich in Ausgabe 10/97 sein MAN!AC-Debüt – als Praktikant und Organisator unseres digitalen Bildarchivs. Neben persönellen Veränderungen bestimmten vor allem hochkarätige Tests den Monat September: Squares Playstation-PAL-Premiere "Final Fantasy 7" heimste 90% Spielspaß ein, Rares innovative N64-Zerstörungsorgie "Blast Corps" durfte sich über 88% freuen und Psygnosis dezent verbessertem "Formel 1"-Update attestierten wir satte 87%. Beat'em-Up-Fans holten sich schließlich im achtseitigen 'Hau-Zu'-Special alle Infos rund um digitale Backpfeifen und Drehkicks.

DAS JÜNGSTE GERICHT

ANDREAS KNAUF (EX-MAN!AC UND GESCHÄFTSFÜHRER, CYBERMEDIA VERLAG)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Super Street Fighter 2 (ALLE SYSTEME)

"Wo ist er nur? Obwohl ich sämtliche Teile der klassischen Hau-Drauf-Reihe bis zum K.O. gespielt habe, finde ich diesen sagenumwobenen versteckten Obermotz Sheng Long nicht. Ob es wirklich stimmt, dass der weißhaarige Superkämpfer ein Aprilscherz im amerikanischen Videospielemagazin EGM war?"

2. R-Type 2 (AUTOMAT)

"Das coolste Ballerspiel aller Zeiten hat schon ein Joyboard auf dem Gewissen und führt noch heute zu zahlreichen Heulkrämpfen und Tobsuchtsanfällen. Trotz 'Easy'-Setup! Warum ist der letzte Level so grausig schwer und nur mit Auswendiglernen zu schaffen? Dagegen ist 'Viewpoint' auf dem Neo-Geo kinderleicht."

3. Another World (MEGA DRIVE)

"Toll: Ein Spiel das süchtig macht und gleichzeitig eine neue Grafikdimension eröffnet hat. Und das alles auf Kosten meines Nervenkostüms! Die Feinde kennen auch nach Jahren noch kein Erbarmen und schlagen mir rücksichtlos und immer wieder den Schädel ein. Es gelingt mir wohl nie, der Paralleldimension zu entrinnen."



ERSCHEINT AM **2. Oktober**

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Es herrscht Krieg – jedoch schlagen sich auf dem Schlachtfeld nicht schwerbewaffnete Soldaten die Köpfe ein, sondern friedliche Golfspieler. In der "Hot Shots Golf 3"-Werbekampagne mutieren Sandbunker so zur lebensrettenden Deckung und harmlose Golfbälle zu einem explosiven Handgrananten-Ersatz.



Das (kleine) Videospiel-Sommertief ist mit nächster Ausgabe endgültig vorüber. Im prall gefüllten Testteil erwarten Euch gleich mehrere potenzielle Hitkandidaten: Eidos schickt mit **Timesplitters 2** und Hitman 2 ein knallhartes Duo in die PS2-Arena. Nintendo hält auf dem Gamecube mit **Super Mario Sunshine** (Bild), Disney's Magical Mirror starring Mickey Mouse und der abgefahrenen Zuchtsimulation Doshin the Giant dagegen. Auf der Xbox erwarten wir die grafisch opulente Konsolen-Umsetzung des PC-Rollenspiel-Epos **Morrowind** sowie die Import-Fassung von Namcos rabiatem Cop-Abenteuer **Dead to Rights**. Ebenfalls frisch aus den USA landet Segas Multiplayer-Party-Spaß **Super Monkey Ball 2** im Laufwerk des Spielewürfels. Zudem werfen wir einen ersten Blick auf Activisions Ninja-Schlitzerei **Tenchu 3** und Squares Japan-Bestseller **Kingdom Hearts**. Natürlich berichten wir auch live von Deutschlands Videospiel-Messe, der **Games Convention**. Und schließlich erwartet Euch alle noch eine dicke Überraschung...



JAPAN TOP 10



Platz	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	Mobile Suit Gundam: Lost Wars	Bandai
	Action	nicht geplant
2	Super Robot Taisen R	Banpresto
	Taktik-RPG	nicht geplant
3	Super Mario Sunshine	Nintendo
	Jump'n'Run	Oktober
4	Pachisuro Aruze Kingdom 7	J.A.B
	Geschicklichkeit	nicht geplant
5	Dragon Ball Z: Super Fighters	Banpresto
	Rollenspiel	nicht geplant
6	Jikkyou Powerful Pro Baseball	Konami
	Sportspiel	nicht geplant
7	My Summer 2: Sea Adventure	Sony
	Adventure	nicht geplant
8	Ape Escape 2	Sony
	Jump'n'Run	4. Quartal
9	Let's make a Pro Baseball Team Adv.	Sega
	Simulation	nicht geplant
10	Mickey's & Minnie's Magical Quest	Nintendo
	Action	nicht bekannt

6 WELTMEISTERTITEL – EINE PERFEKTE WELLE

Besuche 13 der bekanntesten Surf-Spots weltweit.

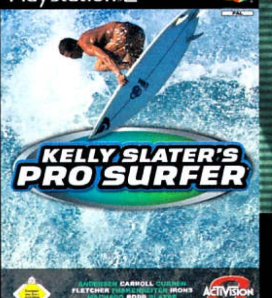
9 Spielmodi, inklusive dem PUSH-Modus für zwei Spieler.

SURFEN AUF VÖLLIG NEUEM LEVEL ...

Gib dir mit dem sechsfachen Surf-Weltmeister Kelly Slater und acht weiteren Top-Profis das ultimative Surf-Erlebnis Kelly Slater's Pro Surfer®. **Spiele 30 Level an den aufregendsten Surf-Locations** rund um den Erdball. Surfe wie nie zuvor und leg waghalsige Sprünge und Fantasietricks hin wie **Rodeo Flip, Knack Knack** und **Hangman**. Lerne die unterschiedlichsten Wellen im genialen Karriere-Modus zu bezwingen – **du wirst einer Welle nie zweimal begegnen.**









Bahne dir deinen Weg auf Wellen, auf denen großer Andrang herrscht.



PlayStation 2



NINTENDO GAMECUBE. GAME BOY ADVANCE™







ACTIVISIONO2.COM